

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-181127

(P2022-181127A)

(43)公開日 令和4年12月7日(2022.12.7)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 2 0

テーマコード(参考)

2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全64頁)

(21)出願番号 特願2021-87986(P2021-87986)

(22)出願日 令和3年5月25日(2021.5.25)

(71)出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野一丁目16番1号

(74)代理人 110003133

弁理士法人近島国際特許事務所

(72)発明者 菅野 翔太

東京都台東区東上野一丁目16番1号

株式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C518 AA06 AB06 CA03 CA06

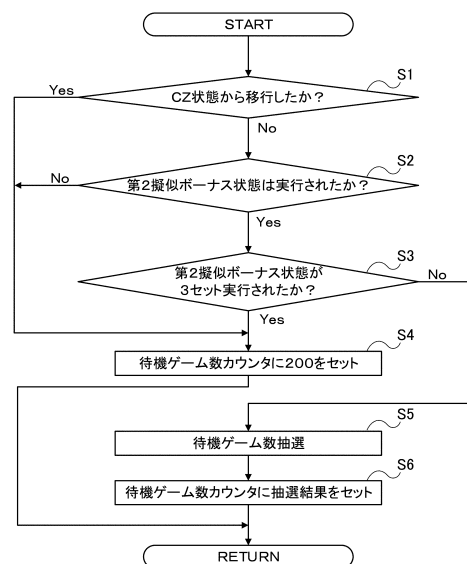
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】過度な射幸性を抑制できる遊技機を提供する。

【解決手段】A T制御手段は、補助遊技に係る状態として、通常状態と、遊技者にとって有利なC Z状態及びA T状態と、を制御可能であり、通常状態において、第1期間と、第2期間と、を設定可能である。第1期間は、経過した場合にC Z状態への移行が決定され、第2期間は、C Z状態及びA T状態における遊技の結果に基づき設定される。A T制御手段は、通常状態が開始された場合に、第1期間を起算し、通常状態における所定のタイミングで第2期間を起算し、第1期間が経過し且つ第2期間が経過していない場合には、通常状態を維持する。

【選択図】図13



10

20

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数のリールと、  
内部抽選を行う内部抽選手段と、  
補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、  
前記補助遊技制御手段は、  
補助遊技に係る状態として、第 1 状態と、遊技者にとって有利な第 2 状態と、を制御可能であり、  
前記第 1 状態において、第 1 期間と、第 2 期間と、を設定可能であり、  
前記第 1 期間は、経過した場合に前記第 2 状態への移行が決定され、  
前記第 2 期間は、前記第 2 状態における遊技の結果に基づき設定され、  
前記補助遊技制御手段は、前記第 1 状態が開始された場合に、前記第 1 期間を起算し、  
前記補助遊技制御手段は、前記第 1 状態における所定のタイミングで前記第 2 期間を起算し、  
前記第 1 期間が経過し且つ前記第 2 期間が経過していない場合には、前記第 1 状態に維持される、  
ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

複数のリールと、  
内部抽選を行う内部抽選手段と、  
補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、  
前記補助遊技制御手段は、  
補助遊技に係る状態として、第 1 状態と、遊技者にとって有利な第 2 状態と、を制御可能であり、  
前記第 1 状態において、第 1 期間と、第 2 期間と、を設定可能であり、  
前記第 1 期間は、経過した場合に前記第 2 状態への移行が決定され、  
前記第 2 期間は、前記第 2 状態が終了した場合における遊技の結果が所定の結果以上であった場合に設定され、  
前記補助遊技制御手段は、前記第 1 状態が開始された場合に、前記第 1 期間を起算し、  
前記第 2 期間が設定される場合には、前記第 1 状態における所定のタイミングで前記第 2 期間を起算し、  
前記第 2 期間が設定される場合において、前記第 1 期間が経過し且つ前記第 2 期間が経過していない場合には、前記第 1 状態に維持される、  
ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

前記所定のタイミングは、前記第 1 状態が開始されたタイミングである、  
ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記所定のタイミングは、前記第 1 状態において前記第 1 期間が経過した後のタイミングである、  
ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものであ

10

20

30

40

50

る。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。

【 0 0 0 3 】

上述した遊技機においては、役の入賞を補助する入賞補助を実行する演出状態として、アシストタイム状態に移行することによって、役の入賞確率を変動させ、遊技価値を獲得しやすくすることができる構成が知られている。また、アシストタイム状態の終了後に、入賞補助が実行されない期間を開始することで、過度な遊技価値の付与を抑制する構成が

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 7 - 2 2 1 4 2 4 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

特許文献 1 に記載の遊技機においては、入賞補助が実行されない期間について、抽選によって終了するか否かを決定する構成となっており、該抽選において速やかに入賞補助が実行されない期間の終了が決定された場合には、早期にアシストタイム状態が再開されてしまい、遊技機の過度な射幸性を抑制することが困難となる虞がある。

20

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、過度な射幸性を抑制することができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、複数のリールと、  
内部抽選を行う内部抽選手段と、  
補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、  
前記補助遊技制御手段は、  
補助遊技に係る状態として、第 1 状態と、遊技者にとって有利な第 2 状態と、を制御可能であり、

30

前記第 1 状態において、第 1 期間と、第 2 期間と、を設定可能であり、  
前記第 1 期間は、経過した場合に前記第 2 状態への移行が決定され、  
前記第 2 期間は、前記第 2 状態における遊技の結果に基づき設定され、  
前記補助遊技制御手段は、前記第 1 状態が開始された場合に、前記第 1 期間を起算し、  
前記補助遊技制御手段は、前記第 1 状態における所定のタイミングで前記第 2 期間を起算し、

前記第 1 期間が経過し且つ前記第 2 期間が経過していない場合には、前記第 1 状態に維持される、ことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、過度な射幸性を抑制することができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本発明の第 1 の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における内部抽選で当選可能な当選エリアと、

50

各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。

【図４】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図５】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるベルＡ～ベルＬ、１枚役Ａ１～１枚役Ａ４の入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。

【図６】本発明の第１の実施形態の遊技機における１枚役Ｂ１～１枚役Ｅ４の入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【図７】本発明の第１の実施形態の遊技機における１枚役Ｆ１～１枚役Ｇ４、レア役Ａ、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂの入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。 10

【図８】本発明の第１の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図９】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるＡＴ制御手段が制御する通常区間及び有利区間と、有利区間中における演出状態と、に係る遷移図である。

【図１０】本発明の第１の実施形態の遊技機において非ＲＴ状態における当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図１１】本発明の第１の実施形態の遊技機においてボーナス成立状態における当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図１２】本発明の第１の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。 20

【図１３】本発明の第１の実施形態の遊技機におけるＡＴ制御手段が待機ゲーム数カウンタに初期値を設定する場合に実行する制御処理を示すフローチャートである。

【図１４】本発明の第２の実施形態の遊技機における内部抽選で当選可能な当選エリアと、各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。

【図１５】本発明の第２の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図１６】本発明の第２の実施形態の遊技機における１５枚役Ａ～１５枚役Ｃ、ベルＡ～ベルＥ、３枚役Ａ～３枚役Ｆの入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。 30

【図１７】本発明の第２の実施形態の遊技機における１枚役Ａ～１枚役Ｊの入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。

【図１８】本発明の第２の実施形態の遊技機における１枚役Ｋ～１枚役Ｓの入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【図１９】本発明の第２の実施形態の遊技機における非ＲＴ状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に入賞可能となる役を示す図である。

【図２０】本発明の第２の実施形態の遊技機におけるボーナス成立状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に入賞可能となる役を示す図である。

【図２１】本発明の第２の実施形態の遊技機において各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図である。 40

【発明を実施するための形態】

【００１０】

〔第１の実施形態〕

以下、第１の実施形態について説明する。なお、以下に説明する第１の実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、第１の実施形態で説明される構成のすべてが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【００１１】

１．遊技機の構成の概要

図１は、本発明の第１の実施形態に係るスロットマシン１の外観構成を示す斜視図である。第１の実施形態のスロットマシン１は、いわゆる回胴式遊技機と呼ばれるもので、メ 50

ダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【 0 0 1 2 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、筐体 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての左リール R 1 ~ 右リール R 3 からなるリールユニット 3 1 0 ( 図 2 参照 ) が収められている。また、筐体内のリールユニット 3 1 0 の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット 3 2 0 ( 図 2 参照 ) が収められている。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 の筐体内には、C P U、R O M ( 情報記憶媒体の一例 )、R A M 等を搭載し、スロットマシン 1 の動作を制御する制御基板も収められている。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示す左リール R 1 ~ 右リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 0 の領域 ( 以下、各領域を「コマ」と記載する ) に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。

【 0 0 1 4 】

前面上扉 U D と前面下扉 D D とは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉 U D には、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓 D W が設けられている。左リール R 1 ~ 右リール R 3 の停止状態では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている 3 つの図柄 ( 上段図柄、中段図柄、下段図柄 ) をスロットマシン 1 の正面から表示窓 D W を通じて観察できるようになっている。

【 0 0 1 5 】

また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによる有効ラインについて、有効ライン L 1 が設定されている。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数がいずれの遊技状態においても 3 枚に設定されており、規定投入数に相当するメダルが投入されると左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

【 0 0 1 6 】

そして、遊技結果は、表示窓 D W 内の有効ライン L 1 上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ライン L 1 上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット 3 2 0 からメダルの払い出し等が行われる。

【 0 0 1 7 】

また、前面上扉 U D には、演出を行うための表示装置 3 3 0 が設けられている。表示装置 3 3 0 は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、前面上扉 U D や前面下扉 D D に対して、演出を行うための音響装置 3 4 0 が複数設けられている。音響装置 3 4 0 は、スピーカから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

【 0 0 1 8 】

また、前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、L E D、ランプ、7 セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1 回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、今回の遊技で当選した役の情報、メダルの払い出しに関係するストップボタン B 1、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【 0 0 1 9 】

遊技情報表示部 D S には、7 セグメント表示器から構成される主制御表示装置 5 0 0 が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバー S L が操作された際に、今

10

20

30

40

50

回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選役コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、当選役コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置 5 0 0 の各セグメントが点灯及び消灯する報知表示が実行される。

#### 【 0 0 2 0 】

また、主制御表示装置 5 0 0 には、7 セグメント表示器のドットであり、後述する A T 制御手段 2 0 0 ( 図 2 参照 ) によって有利区間が開始され、小役の入賞が補助されることでメダルの獲得期待値が 1 以上となっている場合に点灯する区間報知部 5 0 0 A が設けられている。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、音を用いた演出を行うための音響装置 3 4 0 が前面上扉 U D と前面下扉 D D とに複数設けられている。音響装置 3 4 0 からは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

10

#### 【 0 0 2 1 】

また、前面上扉 U D には、所定の契機で有効化され、押下操作されることで特定の演出が開始される演出用ボタン P U が設けられている。演出用ボタン P U は、略円形のボタンであり、内部に「 P U S H 」と記載されている。本実施形態のスロットマシン 1 では、演出用ボタン P U が押下操作されることで演出用スイッチ 2 7 0 から演出制御手段 1 8 0 ( 図 2 参照 ) に向けて出力される演出用信号が有効化された場合に、表示装置 3 3 0 に演出用ボタン P U を押下操作することを遊技者に報知する演出が実行される。

#### 【 0 0 2 2 】

20

前面下扉 D D には、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット ( 貯留 ) されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、1 枚のメダルを投入するシングルベットボタン B T 及び規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタン M B 、左リール R 1 ~ 右リール R 3 を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバー S L 、ステッピングモータにより回転駆動されている左リール R 1 ~ 右リール R 3 のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としてのストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタン B S も設けられている。

#### 【 0 0 2 3 】

30

また、前面下扉 D D の下部には、メダル払出口 M O とメダル受け皿 M P とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタン B S が押下された場合、精算ボタン B S の押下に伴ってホッパーユニット 3 2 0 からクレジット数 ( クレジットされたメダルの枚数 ) に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へメダルを払い出す。

#### 【 0 0 2 4 】

図 2 は、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 の機能ブロック図である。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 1 0 によって制御される。遊技制御手段 1 0 は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ 2 1 0 、ベットスイッチ 2 2 0 、スタートスイッチ 2 3 0 、ストップスイッチ 2 4 0 、設定変更許可スイッチ 2 5 0 及び設定変更スイッチ 2 6 0 の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出装置 3 0 0 、リールユニット 3 1 0 、ホッパーユニット 3 2 0 及び主制御表示装置 5 0 0 等の出力手段の動作を制御する。

40

#### 【 0 0 2 5 】

また、遊技制御手段 1 0 は、設定変更手段 1 0 0 、投入受付手段 1 0 5 、乱数生成手段 1 1 0 、内部抽選手段 1 2 0 、リール制御手段 1 3 0 、入賞判定手段 1 4 0 、払出制御手段 1 5 0 、リプレイ処理手段 1 6 0 、遊技状態移行制御手段 1 7 0 、演出制御手段 1 8 0 、記憶手段 1 9 0 及びアシストタイム制御手段 ( A T 制御手段 ) 2 0 0 を含む。遊技制御

50

手段 10 を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段 190 に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

#### 【0026】

設定変更手段 100 は、記憶手段 190 の設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値を変更する制御（設定変更制御）を行う。設定変更手段 100 は、前面上扉 UD が開放された状態で設定変更許可スイッチ 250 が ON 状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段 100 は、電源装置に設けられている設定変更スイッチ 260 から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値を設定 1 設定 2 ・ ・ ・ 設定 6 設定 1 ・ ・ ・ の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン 1 では、設定変更許可状態におけるスタートレバー S L の操作により作動するスタートスイッチ 230 からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、設定値記憶手段 191 において確定された設定値に応じて、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率に変更される。つまり、設定変更手段 100 は、内部抽選手段 120 による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

10

#### 【0027】

なお、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 においては、設定変更手段 100 による設定変更制御が実行された場合に、遊技状態移行制御手段 170 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 200 が実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成されており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「R T」とも記載）状態に設定され、通常区間が設定されるように構成されている。このため、スロットマシン 1 では、設定変更前において A T 制御手段 200 が実行していた補助遊技に関する制御についても、初期化されるように構成されている。一方、スロットマシン 1 においては、遊技制御手段 10 への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段 170 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 200 が実行する有利区間に係る制御について、電断前の状態から再開されるように構成されている。このため、スロットマシン 1 では、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合、電断前に A T 制御手段 200 が実行していた補助遊技に関する制御についても、電断前の状態が維持されるように構成されている。

20

30

#### 【0028】

投入受付手段 105 は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、規定投入数（3 枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー S L に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口 M I（図 1 参照）にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 210 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段 105 は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタン B T 又はマックスベットボタン M B が押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ 220 が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

40

#### 【0029】

なお、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバー S L への最初の押下が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、左リール R 1 ～右リール R 3 の回転を開始させる契機となるとともに、後述する内部抽選手段 120 が内部抽選を実行する契機となっている。

#### 【0030】

乱数生成手段 110 は、抽選用の乱数を発生させる手段である。なお、第 1 の実施形態において、「乱数」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能し得

50

る値も含まれる。

【 0 0 3 1 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L に対して開始操作を実行し、スタートスイッチ 2 3 0 が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

【 0 0 3 2 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役や不当選（ハズレ）が対応付けられている。

10

【 0 0 3 3 】

なお、以下の記載において、ボーナスとは、入賞することで役物又は役物連続作動装置を作動させる役を意味し、ボーナスが作動とは、ボーナスが入賞し役物又は役物連続作動装置を作動することを意味し、ボーナス状態とは、役物又は役物連続作動装置が作動した状態を意味する。

【 0 0 3 4 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段 1 1 0 が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

20

【 0 0 3 5 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非成立状態（第 1 のフラグ状態、OFF 状態）から成立状態（第 2 のフラグ状態、ON 状態）に設定する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、2 種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した 2 種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが成立状態に設定される。なお、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、入賞するまで次回以降の遊技に成立状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に成立状態を持ち越さずに非成立状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）が用意されている。また、抽選フラグの設定情報は、記憶手段 1 9 0 の抽選フラグ記憶手段 1 9 3 に格納される。

30

【 0 0 3 6 】

リール制御手段 1 3 0 は、遊技者がスタートレバー S L へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 2 3 0 からスタート信号が出力されたことに基づいて、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転駆動を開始し左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転態様を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段 1 3 0 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 8 0 r p m）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されることでストップスイッチ 2 4 0 によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 1 3 0 は、停止操作を検出したストップスイッチ 2 4 0 からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ 2 4 0 に対応する左リール R 1 ~ 右リール R 3 の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

40

【 0 0 3 7 】

なお、以下の記載において、リール制御手段 1 3 0 によって左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転が開始され、遊技者が有効なストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 をそれぞれ押下することについて、最初の押下を第 1 停止操作、2 番目の押下を第 2 停止操作、3 番目の押下を第 3 停止操作とも記載する。

【 0 0 3 8 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、スト

50



ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された時点（ストップスイッチ 2 4 0 が停止操作を検出した時点）から所定の期間としての 1 9 0 m s が経過するまでに、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から 1 9 0 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4 コマ分回転可能に構成されている。

#### 【 0 0 3 9 】

このため、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、ストップボタンの押下時点で有効ライン L 1 上に表示されているコマから 4 コマ回転するまでの計 5 コマが、有効ライン L 1 上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。

10

#### 【 0 0 4 0 】

リール制御手段 1 3 0 は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないように回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理と、を行い、回転中のリールを停止させ有効ライン L 1 上に図柄を表示（以下、リール停止制御によって回転中のリールを停止させて有効ライン L 1 上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載）している。

20

#### 【 0 0 4 1 】

なお、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ライン L 1 上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法（個数優先制御）と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法（枚数優先制御）とが存在する。ただし、枚数優先制御を実行する場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

#### 【 0 0 4 2 】

30

入賞判定手段 1 4 0 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 5 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のすべてが停止した時点で有効ライン L 1 上に表示されている図柄組合せが、それぞれ予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン L 1 上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお、以下の記載において、役の入賞形態を示す図柄組合せを「入賞図柄組合せ」とも記載する。

#### 【 0 0 4 3 】

40

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、入賞判定処理における入賞判定手段 1 4 0 の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞した役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段 1 5 0 にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 1 6 0 に次の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナス等の遊技状態を移行させる契機となる役が入賞した場合には遊技状態移行制御手段 1 7 0 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

#### 【 0 0 4 4 】

払出制御手段 1 5 0 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技に

50

おけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット 320 に払い出させる制御を行う。

【0045】

ホッパーユニット 320 は、払出制御手段 150 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット 320 には、メダルを 1 枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ 325 が備えられている。払出制御手段 150 は、払出メダル検出スイッチ 325 からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット 320 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット 320 によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段 190 のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

10

【0046】

リプレイ処理手段 160 は、入賞判定手段 140 により有効ライン L1 上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関してメダルの投入を要せずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ライン L1 を設定した状態で、次のスタートレバー SL に対する開始操作を待機する。

20

【0047】

遊技状態移行制御手段 170 は、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる処理と、ボーナスの作動及び終了に係る処理と、を行う。ここで、各遊技状態の移行条件は、1 つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか 1 つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件のすべてが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0048】

演出制御手段 180 は、演出制御データ記憶手段 196 に記憶されている演出データに基づいて、例えば、演出表示装置としての表示装置 330 を用いて行う画像、映像演出や、音響装置 340 を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン BT、マックスベットボタン MB、スタートレバー SL、ストップボタン B1～ストップボタン B3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び LED の点灯あるいは点滅、音響装置 340 からの音の出力、スタートスイッチ 230 からスタート信号が出力された状態で左リール R1～右リール R3 の回転開始を遅延させる左リール R1～右リール R3 を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

30

【0049】

また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 を構成する各構成に実行させる。なお、第 1 の実施形態において、演出制御手段 180 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 110 の乱数格納領域から乱数を取得し、演出制御データ記憶手段 196 に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

40

【0050】

第 1 の実施形態において、演出制御手段 180 は、AT 制御手段 200 による入賞補助の実行時において、入賞補助で報知される内容（例えば、当選エリア「打順ベル 1A」の当選時に正解打順の報知等）を演出装置 300 を用いた演出によって報知する入賞補助演出を実行する。

50

## 【 0 0 5 1 】

A T制御手段 2 0 0 は、補助遊技に係る制御を実行可能に構成された補助遊技制御手段として機能する。A T制御手段 2 0 0 は、特定役の入賞を補助する入賞補助を実行可能な補助遊技が実行される区間（期間）である有利区間（有利期間）と、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御が実行されない遊技が実行される区間（期間）である通常区間（非有利期間、非有利区間）と、の間での移行に係る制御を、A T制御データ記憶手段 1 9 7 に記憶されているデータを用いて実行する。A T制御データ記憶手段 1 9 7 には、通常区間において有利区間を開始するか否かを決定する有利区間移行抽選で用いられる有利区間移行抽選テーブルや、有利区間内において実行される A T状態及び通常状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理で O N 状態又は O F F 状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が格納されており、有利区間において制御された補助遊技に係る情報を記憶する補助遊技記憶手段として機能する。 10

## 【 0 0 5 2 】

A T制御手段 2 0 0 は、有利区間において所定条件下で演出状態を A T状態（アシストタイム状態）に設定し、7セグメント表示器からなる主制御表示装置 5 0 0 に当選している特定役を入賞可能にするストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作順序（正解打順）に対応する情報（操作指示情報の一例）を表示することで、特定役の入賞を補助する入賞補助（正解打順報知）を行う。また、スロットマシン 1 では、A T制御手段 2 0 0 による入賞補助が実行される場合に、演出制御手段 1 8 0 によって表示装置 3 3 0 に正解打順に対応する指標を表示する入賞補助演出を実行する。このように、スロットマシン 1 では、A T状態において、入賞補助によってストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様が報知されることで、遊技者にとって有利な補助遊技（A T遊技、報知遊技）が実行される。 20

## 【 0 0 5 3 】

A T制御手段 2 0 0 は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、有利区間内において設定した各種フラグ、数値等、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、を実行する。また、A T制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始し且つ入賞補助が実行されることで、メダルの獲得期待値が 1 以上となる場合に区間報知部 5 0 0 A を点灯させる。このため、A T制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始している場合であっても、入賞補助が実行されない演出状態である場合には、区間報知部 5 0 0 A を消灯可能に構成されている。 30

## 【 0 0 5 4 】

A T制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始した遊技において、1回の遊技が実行されるごとに、1ゲームに相当する値である値「1」を第1有利区間カウンタ 1 9 7 a に記憶される値（記憶値）に加算し、第1有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値を累積的にインクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、A T制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始した遊技からメダルの払出数をメダルの投入数で減算した差分の値（差枚数）を第2有利区間カウンタ 1 9 7 b に累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。 40

## 【 0 0 5 5 】

第1の実施形態の A T制御手段 2 0 0 は、有利区間に制御している場合、いずれの遊技状態である場合にも、1回の遊技が実行されるごとに1ゲームに相当する値である値「1」ずつ第1有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値に累積的に加算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を第2有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値に累積的に更新する差枚数更新処理と、を実行する。

## 【 0 0 5 6 】

ここで、A T制御手段 2 0 0 は、第2有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値を更新する差枚数更新処理において、当該遊技におけるメダルの払出数が規定投入数未満であることで第2有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ 1 9 7 b 50

の記憶値が値「0」未満となる場合、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を値「0」にセットする。これにより、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最下点となる際の値について、値「0」に固定することができるため、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を用いた制御処理において、最下点における具体的な数値に応じて判定の閾値となる値を変動させる必要がなくなり、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を用いた制御処理の負荷を軽減させることができる。

#### 【0057】

AT制御手段200は、1500ゲームの遊技が実行された場合、つまり第1有利区間カウンタ197aの記憶値が第1値としての値「1500」になった場合又は有利区間において最もメダルを消費した時点から2400枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合、つまり第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最も低い値（最下点）であった時点から値「2401」になった場合に、有利区間を終了させる所定の終了条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

10

#### 【0058】

AT制御手段200は、所定の初期化処理において、有利区間においてON状態にセットした各フラグや有利区間において設定した値等の有利区間における各種制御処理で用いた情報をすべて初期化する。なお、AT制御手段200は、特定終了条件以外の予め設定されている所定の終了条件（通常終了条件）が成立した場合にも有利区間を終了可能であり、通常終了条件が成立した場合にも所定の初期化処理及び所定の終了処理を実行する。第1の実施形態のAT制御手段200が設定する通常終了条件の詳細については、後述する。

20

#### 【0059】

##### 2. 第1の実施形態における遊技機が備える構成

次に、図3～図13を参照して、第1の実施形態におけるスロットマシン1が備える各構成の詳細について説明する。

#### 【0060】

##### < 内部抽選の対象となる当選エリア >

図3は、第1の実施形態のスロットマシン1における内部抽選の対象となる当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数と、を示す図である。

30

#### 【0061】

なお、第1の実施形態のスロットマシン1では、ボーナスとして、第1種特別役物に係る役物連続作動装置としてのレギュラービッグボーナス（以下、レギュラービッグボーナスを「RBB」とも記載）を有している。また、スロットマシン1では、遊技状態移行制御手段170によって制御される遊技状態として、RBBが成立状態に設定されておらず且つRBBが作動していない一般中としての非RT状態（一般中）と、RBBが成立状態に設定された場合に移行され、RBBが作動するまで内部でRBBの成立状態が維持されているボーナス内部中（内部中）としてのボーナス成立状態と、RBBが作動した場合に移行され、RBBが作動しているボーナス作動中（作動中）としてのボーナス状態と、を有している。

40

#### 【0062】

図3に示すように、第1の実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「全小役」、当選エリア「全1枚役」、当選エリア「通常リプレイ1」、当選エリア「通常リプレイ2」、当選エリア「レアリプレイ1」、当選エリア「レアリプレイ2」、当選エリア「レア役1」、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」、当選エリア「RBB&1枚役」及び当選エリア「RBB」を有しており、当選番号1番～当選番号37番

50

の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン 1 では、内部抽選の結果として不当選（ハズレ）に当選番号 0 番が対応付けられている。

#### 【 0 0 6 3 】

ここで、「打順」とは、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 に対する押下を実行する順番を意味する。また、以下の記載において、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

#### 【 0 0 6 4 】

内部抽選手段 1 2 0 は、乱数判定処理において、当選番号 3 7 番に対応付けられた当選エリアから当選番号 0 番に対応付けられた不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

#### 【 0 0 6 5 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、ベル A ～ベル L、1 枚役 A 1 ～1 枚役 G 4、レア役 A、特殊小役 A、特殊小役 B を有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイ A、リプレイ B、レアリプレイ A、レアリプレイ B を有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図 3 に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。また、図 3 に示すように、スロットマシン 1 では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「R B B & 1 枚役」が設定されている。

#### 【 0 0 6 6 】

第 1 の実施形態において、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」は、当選した遊技における遊技状態と、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様と、によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」は、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」の詳細については、後述する。

#### 【 0 0 6 7 】

当選エリア「レア役 1」に含まれる小役であるレア役 A は、ストップボタン B 2 の押下タイミングがレア役 A を入賞可能な押下タイミングである場合に入賞し、ストップボタン B 2 の押下タイミングがレア役 A を入賞不能な押下タイミングである場合には、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

#### 【 0 0 6 8 】

当選エリア「通常リプレイ 1」は、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずリプレイ A が入賞する当選エリアである。また、当選エリア「通常リプレイ 2」は、リプレイ A、リプレイ B が重複当選するものの、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずリプレイ A が入賞する当選エリアである。

#### 【 0 0 6 9 】

ここで、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、持越可能フラグが対応付けられる役としては、R B B があり、小役及びリプレイは、持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選で R B B を含む当選エリアに当選すると、当選した R B B の抽選フラグの成立状態を、R B B が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段 1 2 0 は、R B B の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、R B B の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選している R B B の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる 2 種類以上の役に対応する抽選フラ

10

20

30

40

50

グを成立状態に設定する。

#### 【 0 0 7 0 】

##### < 内部抽選テーブル >

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で用いられる抽選テーブルである内部抽選テーブルとして、非 R T 状態（一般中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル A と記載）と、ボーナス成立状態（内部中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル B と記載）と、ボーナス状態（作動中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル C と記載）と、を内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 に記憶させている。内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C の各内部抽選テーブルにおいては、図 3 に示すように、抽選の対象となる当選エリアに抽選値数が対応付けられている。

10

#### 【 0 0 7 1 】

##### < 乱数判定処理 >

第 1 の実施形態の内部抽選手段 1 2 0 は、乱数判定処理において、乱数生成手段 1 1 0 から取得した乱数を、内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 から取得した内部抽選テーブルにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数で順次減算していき、減算した結果が負の値となった場合に、当該減算した抽選値数に対応する当選エリアに当選したと判定する。また、内部抽選手段 1 2 0 は、内部抽選テーブルに記憶されているすべての抽選値数で減算し終えた時点で減算した結果が正の値である場合、いずれの役にも当選しなかった不当選であると判定する。

20

#### 【 0 0 7 2 】

なお、第 1 の実施形態の乱数生成手段 1 1 0 は、内部抽選で用いる乱数として、0 ~ 6 5 5 3 5 の計 6 5 5 3 6 個の乱数を生成可能に構成されている。また、図 3 に示すように、内部抽選テーブル A においては、当選エリア「R B B」~当選エリア「通常リプレイ 1」に対応付けられている抽選値数の総数が 6 5 5 3 6 となっており、内部抽選テーブル B においては、当選エリア「R B B & 1 枚役」~当選エリア「通常リプレイ 1」に対応付けられている抽選値数の総数が 6 5 5 3 6 となっているため、非 R T 状態又はボーナス成立状態における内部抽選においては、いずれかの役に当選し、不当選とならないように構成されている。

#### 【 0 0 7 3 】

##### < ボーナス当選判定処理 >

上述した通り、第 1 の実施形態の内部抽選手段 1 2 0 は、ボーナス成立状態において、当選エリア「R B B & 1 枚役」に抽選値数が設定されている。このため、内部抽選手段 1 2 0 は、遊技状態がボーナス成立状態である場合における内部抽選において、既に R B B が成立状態に設定されている状態で再度 R B B が当選してしまう可能性があることから、新たに当選した R B B を成立状態に設定しないために、乱数判定処理で当否を決定される当選エリアがボーナスを含む当選エリアであるか否かを判定するボーナス当選判定処理を実行するように構成されている。

30

#### 【 0 0 7 4 】

内部抽選手段 1 2 0 は、ボーナス当選判定処理において、乱数判定処理でボーナスを含む当選エリアが当否を決定される対象となると判定した場合、ボーナスを含む当選エリアが当選し且つ遊技状態がボーナス成立状態である場合に、ボーナスを成立状態に設定する処理をスキップする処理を実行する。このようにして、スロットマシン 1 は、既に R B B が成立状態に設定されている状態で、新たな R B B が成立状態に設定されてしまうことを防いでいる。

40

#### 【 0 0 7 5 】

##### < 図柄の配列 >

図 4 は、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 における左リール R 1 ~ 右リール R 3 の周面に配列された各図柄を示す図である。第 1 の実施形態では、図 4 に示すように、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の外周面に、白 7 図柄「白 7」、B A R 図柄「B A R」、リプレイ

50

図柄「R P」、ベルA図柄「B L A」、ベルB図柄「B L B」、チェリー図柄「C H」、スイカ図柄「W M」、ブランクA図柄「B K A」、ブランクB図柄「B K B」及びブランクC図柄「B K C」が配列されている。また、左リールR 1～右リールR 3の周面には、それぞれ20コマの図柄が配列されている。

#### 【0076】

第1の実施形態において、BAR図柄「B A R」と、白7図柄「白7」と、は、正面視において他の図柄よりも広い幅を有しており、左リールR 1～右リールR 3の回転中において他の図柄よりも視認性が高い図柄として構成されている。また、第1の実施形態において、BAR図柄「B A R」は、赤色の画像から構成され、白7図柄「白7」は、白色の画像から構成されている。

10

#### 【0077】

##### <リール制御手段>

第1の実施形態のスロットマシン1では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ラインL 1上に停止させる役の優先順序が「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段130は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが重複して当選している場合、ボーナスに優先して小役又はリプレイを入賞させる停止制御を実行する。

#### 【0078】

##### <小役の配当>

第1の実施形態において、ベルA～ベルLの配当は、規定投入数(3枚)よりも多い枚数の払出数(13枚)に設定されている。また、レア役Aの配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数(3枚)に設定されている。また、1枚役A 1～1枚役G 4、特殊小役A、特殊小役Bの配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数(1枚)に設定されている。

20

#### 【0079】

##### <小役の入賞図柄組合せ>

図5～図7は、ベルA～ベルL、1枚役A 1～1枚役G 4、レア役A、特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せを示す図である。まず、ベルA～ベルLについて、図4、図5を用いて説明する。

#### 【0080】

図4に示すように、左リールR 1には、4コマ以内の間隔でベルA図柄「B L A」が配列され、4コマ以内の間隔でスイカ図柄「W M」が配列されている。また、左リールR 1には、4コマ以内の間隔でチェリー図柄「C H」又はブランクB図柄「B K B」が配列されている。

30

#### 【0081】

また、中リールR 2には、4コマ以内の間隔でベルA図柄「B L A」が配列され、4コマ以内の間隔でベルB図柄「B L B」が配列され、4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「R P」が配列されている。また、中リールR 2には、4コマ以内の間隔でスイカ図柄「W M」又はチェリー図柄「C H」が配列されている。

#### 【0082】

また、右リールR 3には、4コマ以内の間隔でベルA図柄「B L A」が配列され、4コマ以内の間隔でスイカ図柄「W M」が配列されている。また、右リールR 3には、4コマ以内の間隔でチェリー図柄「C H」又はブランクB図柄「B K B」が配列されている。

40

#### 【0083】

このような構成であることから、図5に示す入賞図柄組合せから構成されたベルA～ベルLは、入賞可能に設定された押下タイミング(後述)で第1停止操作が実行された場合に、有効ラインL 1上に入賞図柄組合せを構成する図柄を停止表示可能に構成されている。

#### 【0084】

次に、1枚役A 1～1枚役G 4について、図4～図6を用いて説明する。図4に示すように、左リールR 1には、停止番号4番のコマにBAR図柄「B A R」が配列され、停止

50

番号 19 番のコマにブランク C 図柄「B K C」が配列されている。また、左リール R 1 には、停止番号 9 番のコマにブランク A 図柄「B K A」が配列され、停止番号 14 番のコマに白 7 図柄「白 7」が配列されている。

#### 【0085】

このため、左リール R 1 において、B A R 図柄「B A R」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 8 番のリプレイ図柄「R P」～停止番号 0 番のチェリー図柄「C H」、停止番号 19 番のブランク C 図柄「B K C」の 20 コマ中 10 コマの範囲である。また、白 7 図柄「白 7」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 18 番のリプレイ図柄「R P」～停止番号 9 番のブランク A 図柄「B K A」の 20 コマ中 10 コマの範囲であり且つ B A R 図柄「B A R」又はブランク C 図柄「B K C」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

10

#### 【0086】

中リール R 2 には、停止番号 4 番のコマに B A R 図柄「B A R」が配列され、停止番号 9 番のコマにブランク A 図柄「B K A」が配列されている。また、中リール R 2 には、停止番号 14 番のコマに白 7 図柄「白 7」が配列され、停止番号 19 番のコマにブランク C 図柄「B K C」が配列されている。

#### 【0087】

このため、中リール R 2 において、B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 13 番のベル A 図柄「B L A」～停止番号 4 番の B A R 図柄「B A R」の 20 コマ中 10 コマの範囲である。また、白 7 図柄「白 7」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 3 番のベル A 図柄「B L A」～停止番号 0 番のリプレイ図柄「R P」、停止番号 19 番のブランク C 図柄「B K C」～停止番号 14 番の白 7 図柄「白 7」の 20 コマ中 10 コマの範囲であり且つ B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

20

#### 【0088】

右リール R 3 には、停止番号 4 番のコマに B A R 図柄「B A R」が配列され、停止番号 9 番のコマにブランク A 図柄「B K A」が配列されている。また、右リール R 3 には、停止番号 14 番のコマに白 7 図柄「白 7」が配列され、停止番号 19 番のコマにブランク C 図柄「B K C」が配列されている。

30

#### 【0089】

このため、右リール R 3 において、B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 13 番のリプレイ図柄「R P」～停止番号 4 番の B A R 図柄「B A R」の 20 コマ中 10 コマの範囲である。また、白 7 図柄「白 7」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 3 番のリプレイ図柄「R P」～停止番号 0 番のベル A 図柄「B L A」、停止番号 19 番のブランク C 図柄「B K C」～停止番号 14 番の白 7 図柄「白 7」の 20 コマ中 10 コマの範囲であり且つ B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

40

#### 【0090】

また、図 5～図 7 に示すように、1 枚役 A 1～1 枚役 G 4 の入賞図柄組合せは、左リール R 1 の図柄がベル A 図柄「B L A」と、B A R 図柄「B A R」及びブランク C 図柄「B K C」と、白 7 図柄「白 7」及びブランク A 図柄「B K A」と、のいずれかから構成され、中リール R 2 の図柄がベル A 図柄「B L A」と、ベル B 図柄「B L B」と、B A R 図柄「B A R」と、白 7 図柄「白 7」と、ブランク A 図柄「B K A」と、ブランク C 図柄「B K C」と、B A R 図柄「B A R」及びブランク A 図柄「B K A」と、白 7 図柄「白 7」及びブランク C 図柄「B K C」と、のいずれかから構成され、右リール R 3 の図柄がベル A 図柄「B L A」と、スイカ図柄「WM」と、B A R 図柄「B A R」と、白 7 図柄「白 7」と、ブランク A 図柄「B K A」と、ブランク C 図柄「B K C」と、B A R 図柄「B A R」

50



及びブランク A 図柄「B K A」と、白 7 図柄「白 7」及びブランク C 図柄「B K C」と、のいずれかから構成されている。

#### 【0091】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、例えば、入賞図柄組合せが「B L A - B A R ( B K A ) - B A R ( B K A )」から構成された 1 枚役 A 1 のように、中リール R 2 の図柄と、右リール R 3 の図柄と、が 20 コマ中 10 コマの引き込み範囲から構成された図柄によって入賞図柄組合せが構成された 1 枚役について、入賞確率が 1 / 4 となるように構成されており、例えば、入賞図柄組合せが「B A R ( B K C ) - B L A - B A R」から構成された 1 枚役 B 1 のように、中リール R 2 又は右リール R 3 の図柄が 20 コマ中 5 コマの非聞き込み範囲から構成された図柄によって入賞図柄組合せが構成された 1 枚役に付いて、入賞確率が 1 / 8 となるように構成されている。 10

#### 【0092】

次に、特殊小役 A、特殊小役 B について、図 4、図 7 を用いて説明する。図 7 に示すように、特殊小役 A の入賞図柄組合せは「W M - A N Y - R P」から構成されており、左リール R 1、右リール R 3 について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能な図柄から構成され、中リール R 2 について、中リール R 2 に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄 ( A N Y ) から入賞図柄組合せが構成されている。特殊小役 B の入賞図柄組合せは「W M - R P - A N Y」から構成されており、左リール R 1、中リール R 2 について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能な図柄から構成され、右リール R 3 について、右リール R 3 に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄 ( A N Y ) から入賞図柄組合せが構成されている。 20

#### 【0093】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、有効ライン L 1 上に図柄組合せとして「W M - R P - R P」が表示された場合に、特殊小役 A の入賞図柄組合せ「W M - A N Y - R P」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「W M - R P - A N Y」と、の両方の入賞図柄組合せが表示された状態となり、特殊小役 A と特殊小役 B とが重複して入賞する構成となっている。

#### 【0094】

< 遊技状態移行制御手段 >

30

図 8 は、第 1 の実施形態の遊技状態移行制御手段 170 が実行する遊技状態の移行に係る制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。

#### 【0095】

図 8 に示すように、非 R T 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態 ( 初期遊技状態、通常遊技状態 ) であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボーナス状態となっている。非 R T 状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選手段 120 にリプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル A を用いた内部抽選を実行させる。

#### 【0096】

ボーナス成立状態は、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「R B B」、当選エリア「R B B & 1 枚役」のいずれかに当選し、R B B が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。ボーナス成立状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選手段 120 にリプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル B を用いた内部抽選を実行させる。 40

#### 【0097】

ボーナス状態は、R B B が入賞し R B B が作動することで移行される遊技状態である。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、払い出されたメダルの合計数によって作動している R B B の終了条件が成立したかを判定し、予め定められた所定の払出数 ( 例えば、100 枚 ) を超えるメダルが払い出された場合に、R B B の作動を終了させることでボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態である非 R T 状態へ移行 50

させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選手段 120 に内部抽選テーブル C を用いた内部抽選を実行させる。ボーナス状態の詳細については、後述する。

#### 【0098】

< AT 制御手段 >

図 9 は、第 1 の実施形態の AT 制御手段 200 によって制御される通常区間及び有利区間と、有利区間中に制御される演出状態と、についての詳細を示す状態遷移図である。

#### 【0099】

上述した通り、通常区間は、内部抽選手段 120 による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御が実行不能に構成された期間である。AT 制御手段 200 は、通常区間内における遊技において、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選した当選エリアに基づき、通常区間を終了し有利区間を開始するか否かを決定する抽選である有利区間抽選を実行する。

10

#### 【0100】

有利区間抽選において、AT 制御手段 200 は、まず、AT 制御データ記憶手段 197 から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「ハズレ（不当選）」が対応付けられているデータテーブルである有利区間移行抽選テーブルを取得する。そして、AT 制御手段 200 は、乱数生成手段 110 から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。

#### 【0101】

AT 制御手段 200 は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、有利区間抽選における「有利区間の開始」の当選確率と、を乗算した確率について、 $1/17500$  以上となるように有利区間抽選を実行する。

20

#### 【0102】

第 1 の実施形態の AT 制御手段 200 は、非 RT 状態又はボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「通常リプレイ 2」以外の当選エリアに当選した場合に、有利区間抽選を実行し、非 RT 状態又はボーナス成立状態で当選エリア「通常リプレイ 2」に当選した場合と、ボーナス状態における内部抽選で当選可能な当選エリアに当選した場合と、には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。また、AT 制御手段 200 は、約  $1/1.5$  と高い確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。

30

#### 【0103】

有利区間において、AT 制御手段 200 は、指示機能に係る状態（演出状態）として、通常状態と、前兆状態と、第 1 CZ 状態と、第 2 CZ 状態と、第 1 擬似ボーナス状態と、第 2 擬似ボーナス状態と、を有し、通常状態及び前兆状態においては、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時におけるベル A～ベル L の入賞補助を実行しないように構成され、第 1 CZ 状態、第 2 CZ 状態、第 1 擬似ボーナス状態及び第 2 擬似ボーナス状態においては、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時におけるベル A～ベル L の入賞補助を実行可能に構成されている。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、全体の遊技における有利区間の滞在比率が、7 割以上となりうる構成となっている。

40

#### 【0104】

第 1 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、通常状態及び前兆状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合に、入賞する小役の数が増えることで遊技者にとって有利となる操作態様である特殊小役 A、特殊小役 B を重複入賞可能にする打順（設定打順）を報知する入賞補助を実行する。また、AT 制御手段 200 は、ベル A～ベル L の入賞補助を実行可能な状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合に、入賞した場合におけるメダルの払出数が最も増えることで遊技者にとって有利となる操作態様であるベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする打順（非設定

50

打順)を報知する入賞補助を実行する。当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」の当選時における入賞補助の詳細については、後述する。

【0105】

また、上述したように、AT制御手段200は、有利区間において所定の遊技回数として1500ゲームの遊技が実行された場合、つまり第1有利区間カウンタ197aの記憶値が値「1500」になった場合と、有利区間における第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最下点である時点からのメダルの差枚数が所定の差枚数としての2400枚を超えた場合、つまり第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2401」以上となった場合と、のいずれかの特定終了条件が成立した場合に、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

10

【0106】

通常状態は、複数種類の演出状態の中で初期状態に相当する演出状態(通常演出状態)である。第1の実施形態において、AT制御手段200は、通常状態における補助遊技に係る各種制御を実行する際に用いる変数として、通常モードを有している。

【0107】

通常モードは、第1通常モード～第5通常モードの5種類のモードから構成されており、第1通常モード<第2通常モード<第3通常モード<第4通常モード<第5通常モードの順に、遊技者にとって有利な制御が実行されるモードとなっている。AT制御手段200は、第2CZ状態を開始する場合に、通常モードを設定するモード設定処理を実行し、CZ状態又はAT状態の終了後に実行される通常状態において、モード設定処理で設定した通常モードを用いた各種制御を実行する。

20

【0108】

モード設定処理において、AT制御手段200は、まず、第5通常モードを設定する条件が成立しているか否かを判定する。第1の実施形態のAT制御手段200は、通常状態に移行する前に実行されていたAT状態において、後述する第2擬似ボーナス状態が3セット実行されてAT状態が終了した場合に、第5通常モードを設定する条件が成立したと判定する。

【0109】

AT制御手段200は、第5通常モードを設定する条件が成立していないと判定した場合には、第4通常モードを設定するか否かを決定する第4通常モード抽選を実行し、第4通常モードを設定すると決定した場合には、通常モードとして第4通常モードを設定する。一方、AT制御手段200は、第4通常モード抽選において第4通常モードに設定しないと決定した場合には、AT状態において実行する擬似ボーナス状態を決定する際に参照される値であるAT抽選参照値を記憶するAT抽選参照値カウンタ197eの記憶値に値「1」を加算し、第3通常モードを設定するか否かを決定する第3通常モード抽選を実行する。

30

【0110】

AT制御手段200は、第3通常モード抽選において第3通常モードを設定すると決定した場合には、通常モードとして第3通常モードを設定し、第3通常モード抽選において第3通常モードに設定しないと決定した場合には、AT抽選参照値カウンタ197eの記憶値に値「1」を加算し、第2通常モードを設定するか否かを決定する第2通常モード抽選を実行する。

40

【0111】

AT制御手段200は、第2通常モード抽選において第3通常モードを設定すると決定した場合には、通常モードとして第2通常モードを設定し、第2通常モード抽選において第2通常モードに設定しないと決定した場合には、AT抽選参照値カウンタ197eの記憶値に値「1」を加算し、通常モードとして第1通常モードを設定する。

【0112】

モード設定処理を実行することで、AT制御手段200は、通常状態において用いる通

50

常モードを設定できるとともに、A T 状態において実行する擬似ボーナス状態を決定する際に参照するA T 抽選参照値を設定することができる。

#### 【0113】

また、A T 制御手段200は、A T 抽選参照値について、第2通常モード抽選～第4通常モード抽選の結果に応じてA T 抽選参照値カウンタ197eに記憶させる、つまり、通常状態において用いられる通常モードと、A T 状態において用いられるA T 抽選参照値と、の双方を第2C Z 状態の開始に基づき実行するモード設定処理で設定するため、A T 状態での制御で用いる情報と通常状態での制御で用いる情報とを1つの契機での処理で設定できることでプログラムの容量を軽減できるとともに、特典として付与されるA T 状態での制御に対応した内容の制御を、特典の終了後に実行される通常状態で実行でき、A T 状態から移行する通常状態での遊技性をA T 状態と関連付けて遊技性を高めることができる。

10

#### 【0114】

なお、第1の実施形態においては、モード設定処理で設定する通常モードについて、設定値記憶手段191に記憶されている設定値ごとにそれぞれ異なる確率で設定されるように構成されている。具体的には、モード設定処理においては、設定値記憶手段191に記憶されている設定値が設定1であれば約90%の確率で第1通常モードに設定し、約7%の確率で第2通常モードに設定し、約2%の確率で第3通常モードに設定し、約1%の確率で第4通常モードに設定する。また、設定2である場合には、約80%の確率で第1通常モードに設定し、約12%の確率で第2通常モードに設定し、約6%の確率で第3通常モードに設定し、約2%の確率で第4通常モードに設定する。また、設定3である場合には、約70%の確率で第1通常モードに設定し、約15%の確率で第2通常モードに設定し、約10%の確率で第3通常モードに設定し、約5%の確率で第4通常モードに設定する。また、設定4である場合には、約60%の確率で第1通常モードに設定し、約20%の確率で第2通常モードに設定し、約12%の確率で第3通常モードに設定し、約8%の確率で第4通常モードに設定する。また、設定5である場合には、約50%の確率で第1通常モードに設定し、約25%の確率で第2通常モードに設定し、約15%の確率で第3通常モードに設定し、約10%の確率で第4通常モードに設定する。そして、設定6である場合には、約40%の確率で第1通常モードに設定し、約28%の確率で第2通常モードに設定し、約20%の確率で第3通常モードに設定し、約12%の確率で第4通常モードに設定する。

20

30

#### 【0115】

つまり、第1の実施形態のスロットマシン1では、設定値記憶手段191に記憶されている設定値が高い値である程、第4通常モードに設定する確率が高く、設定値が低い値である程、第1通常モードに設定する確率が高くなるように構成されている。

#### 【0116】

上述したように、A T 制御手段200は、通常状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」に当選した場合に、特殊小役A、特殊小役Bを重複入賞可能にする打順（設定打順）を報知する入賞補助を実行する。A T 制御手段200は、通常状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」に当選し且つ設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される遊技が実行された場合に、A T 状態に移行した際に、1セットの第1擬似ボーナス状態又は第2擬似ボーナス状態を実行可能にする特典を付与するか否かを決定するA T ストック付与抽選を実行する。A T ストック付与抽選で「1セットの擬似ボーナス状態をストック」に当選した場合、A T 制御手段200は、有利区間を継続したまま演出状態が第2C Z 状態に移行した場合に、第2C Z 状態からA T 状態への移行を確定させるとともに、移行するA T 状態において、ストックされたセット数分の擬似ボーナス状態を実行可能にする。

40

#### 【0117】

A T 制御手段200は、C Z 状態又はA T 状態から通常状態に移行したことに基づき通

50

常状態を開始する遊技において、通常状態及び前兆状態での遊技回数をカウントするカウンタである通常ゲーム数カウンタ197cに初期値を設定する処理と、次回のCZ状態が開始されるまでにCZ状態に移行することなく通常状態及び前兆状態に待機させる期間を管理するカウンタである待機ゲーム数カウンタ197dに初期値を設定する処理と、第1CZ状態から第2CZ状態に移行させる場合に、有利区間を終了させるか否かを判定するために用いられる判定値を有利区間終了判定カウンタ197fに設定する処理と、を実行する。

【0118】

通常ゲーム数カウンタ197cの初期値を設定する処理において、AT制御手段200は、通常モードを参照して初期値を設定するように構成されており、第1通常モードが設定されている場合には、初期値として値「1000」を設定し、第2通常モードが設定されている場合には、初期値として値「700」を設定し、第3通常モードが設定されている場合には、初期値として値「500」を設定し、第4通常モード又は第5通常モードが設定されている場合には、初期値として値「200」を設定する。AT制御手段200は、通常状態及び前兆状態で遊技が実行される都度、1ゲームに相当する値「1」で通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値を減算するデクリメント更新（更新処理）を実行する。

10

【0119】

また、AT制御手段200は、内部抽選で当選エリア「レア役1」、当選エリア「レアリプレイ1」、当選エリア「レアリプレイ2」に当選した場合に、通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値を更新処理よりも大きく減算することで、通常状態から前兆状態を介してCZ状態に移行するまでのゲーム数を短縮する短縮処理を実行するか否かを決定する通常中短縮抽選を実行するように構成されている。

20

【0120】

通常中短縮抽選において短縮処理を実行すると決定した場合、AT制御手段200は、通常ゲーム数カウンタ197cから減算する値として、値「20」、値「30」、値「50」、値「100」、値「300」のいずれの値にするかを抽選によって決定し、決定した値で通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値を減算する。AT制御手段200は、短縮処理について、通常中短縮抽選で実行が決定された遊技において通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値を減算するように構成されている。

【0121】

30

また、AT制御手段200は、短縮処理を実行することで通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値が負の値となる場合、つまり、通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値を超過した値で減算を行う場合に、1セットの第2擬似ボーナス状態をストックするか否かを決定する超過ストック抽選を実行する。超過ストック抽選において、AT制御手段200は、通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値を超過した値が大きい値である程「1セットの第2擬似ボーナス状態のストック」に当選しやすくなる抽選を実行する。

【0122】

AT制御手段200は、通常状態における毎回の遊技においてCZ状態に移行するか否かを抽選するCZ移行抽選を実行している。AT制御手段200は、CZ移行抽選において、通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値が通常モードのそれぞれで設定されている所定の値である場合に、他の値である場合よりも高い確率で「CZ状態への移行」に当選するCZ移行抽選を実行する。

40

【0123】

具体的には、AT制御手段200は、第1通常モードが設定されている場合には、通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値が値「200」、値「400」、値「600」、値「800」である場合に、他の値である場合よりも高い確率で「CZ状態への移行」に当選するCZ移行抽選を実行し、第2通常モードが設定されている場合には、通常ゲーム数カウンタ197cの記憶値が値「100」、値「200」、値「300」、値「400」である場合に、他の値である場合よりも高い確率で「CZ状態への移行」に当選するCZ移行抽選を実行し、第3通常モードが設定されている場合には、通常ゲーム数カウンタ19

50

7 c の記憶値が値「100」、値「200」である場合に、他の値である場合よりも高い確率で「CZ状態への移行」に当選するCZ移行抽選を実行し、第4通常モード又は第5通常モードが設定されている場合には、通常ゲーム数カウンタ197 c の記憶値が値「50」、値「100」である場合に、他の値である場合よりも高い確率で「CZ状態への移行」に当選するCZ移行抽選を実行する。

【0124】

待機ゲーム数カウンタ197 d に初期値を設定する処理において、AT制御手段200は、通常状態に移行する前の遊技における演出状態によって、初期値として設定する値を決定するように構成されている。待機ゲーム数カウンタ197 d に初期値を設定する処理の詳細については、後述する。

10

【0125】

AT制御手段200は、通常状態及び前兆状態で遊技が実行される都度、1ゲームに相当する値「1」で待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値を減算するデクリメント更新を実行し、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値が値「0」になった場合には、新たに初期値がセットされるまで以降のデクリメント更新を停止する。

【0126】

このように、第1の実施形態のAT制御手段200は、通常状態が開始された場合に、通常ゲーム数カウンタ197 c の記憶値と、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値と、を毎回の遊技の都度1ゲームに相当する値「1」でデクリメント更新する、つまり、通常ゲーム数カウンタ197 c の記憶値によって経過が管理される第1期間と、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値によって経過が管理される第2期間と、を起算するように構成されている。この、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値のデクリメント更新を開始することで、第2期間の起算を開始する通常状態を開始したタイミングが、第1の実施形態における所定のタイミングを構成する。

20

【0127】

AT制御手段200は、通常ゲーム数カウンタ197 c の記憶値が値「0」になった場合と、CZ移行抽選で「CZ状態への移行」に当選した場合と、に、CZ状態への移行を決定する。AT制御手段200は、CZ状態への移行を決定した場合において、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値を参照し、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値が値「1」以上であった場合には、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値が値「0」になるまで通常状態に維持し、待機ゲーム数カウンタ197 d の記憶値が値「0」であった場合には、前兆状態を介してCZ状態に移行させる。

30

【0128】

なお、AT制御手段200は、CZ状態への移行条件が成立していない場合であっても、演出状態を通常状態から前兆状態に移行させるか否かを決定する前兆移行抽選を実行可能に構成されている。第1の実施形態のAT制御手段200は、通常状態における毎回の遊技において、前兆移行抽選を実行するように構成されている。

【0129】

有利区間終了判定カウンタ197 f に判定値を設定する処理において、AT制御手段200は、値「300」～値「1000」の範囲のいずれかの値を有利区間終了判定カウンタ197 f に設定すると判定値抽選により決定し、決定した値について、初期化又は次の設定がされるまで維持するように構成されている。

40

【0130】

前兆状態は、通常状態から移行する演出状態である。AT制御手段200は、前兆状態の開始時にAT制御データ記憶手段197の前兆ゲーム数カウンタ（不図示）に、所定の遊技回数に対応する値（例えば、10ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、前兆ゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

【0131】

AT制御手段200は、前兆状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」

50

～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選し且つ設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下される遊技が実行された場合に、ＡＴストック付与抽選を実行する。ＡＴストック付与抽選で「１セットの擬似ボーナス状態をストック」に当選した場合、ＡＴ制御手段２００は、有利区間を継続したまま演出状態が第２ＣＺ状態に移行した場合に、第２ＣＺ状態からＡＴ状態への移行を確定させるとともに、移行するＡＴ状態において、ストックされたセット数分の擬似ボーナス状態を実行可能にする。

【０１３２】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺ状態への移行条件が成立していない状態で開始される前兆状態について、前兆ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、前兆状態から通常状態に演出状態を移行する。ＡＴ制御手段２００は、前兆状態から通常状態に移行した場合には、ＣＺ状態又はＡＴ状態から通常状態に移行した場合に実行する各カウンタの初期値を設定する処理や判定値を設定する処理を実行しないように構成されている。

10

【０１３３】

一方、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺ状態への移行条件が成立している状態で開始される前兆状態について、前兆ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、前兆状態から第１ＣＺ状態に演出状態を移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺ状態への移行条件が成立した状態で開始される前兆状態の開始時において、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値と、有利区間終了判定カウンタ１９７ｆに記憶されている判定値と、を比較し、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が判定値以上であった場合に、第１ＣＺ状態から第２ＣＺ状態に演出状態を移行する際に有利区間を終了させると決定し、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が判定値未満であった場合に、第１ＣＺ状態から第２ＣＺ状態に演出状態を移行する際に有利区間を継続させると決定する。

20

【０１３４】

上述したように、ＡＴ制御手段２００は、有利区間終了判定カウンタ１９７ｆに記憶させる判定値について、抽選によって値「３００」～値「１０００」のいずれの値が記憶されるように構成されている。このため、スロットマシン１では、ＣＺ状態又はＡＴ状態から通常状態に移行した場合に、次回のＣＺ状態において第１ＣＺ状態の終了後に有利区間が終わるか否かについて、遊技者には判別できない構成となっている。

【０１３５】

また、スロットマシン１では、上述したように、通常状態又は前兆状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選した場合に、入賞した場合におけるメダルの払出数が最も多くなる入賞補助でなく、入賞する小役の数が多くなる入賞補助が実行されるため、通常状態又は前兆状態において入賞補助が実行された遊技においては、入賞補助に従わない打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下した方が、入賞補助に従った打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下するよりもメダルを多く獲得できる構成となっている。

30

【０１３６】

しかしながら、ＡＴ制御手段２００は、通常状態又は前兆状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選し、かつ入賞補助に従った打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合には、ＡＴストック抽選を実行し、遊技者に特典を付与可能に構成されており、通常状態からＣＺ状態に移行し、第１ＣＺ状態から第２ＣＺ状態に移行するまでに有利区間が終了しない場合には、ＡＴストック付与抽選によって１セットの擬似ボーナス状態がストックされた場合の方が、入賞補助に従わずに当該遊技においてベルＡ、ベルＢ、ベルＧ、ベルＨを入賞させてメダルを獲得する場合よりも、遊技者にとって有利となるように構成されている。

40

【０１３７】

このような構成であることから、第１の実施形態のスロットマシン１は、通常状態からＣＺ状態に移行して第１ＣＺ状態が終了した際に有利区間が終了するか否かを遊技者が判別できてしまうと、第１ＣＺ状態の終了によって有利区間が終了する場合には、通常状態又は前兆状態において入賞補助が実行された場合に入賞補助に従わない遊技を実行し、第

50

1 C Z 状態が終了しても有利区間が終了しない場合には、通常状態又は前兆状態において入賞補助が実行された場合に入賞補助に従う遊技を実行する、といった攻略性が生じてしまうが、有利区間を終了させるか否かを判定する際に参照される判定値について、値「300」～値「1000」の範囲の値を抽選によって設定することで、第1 C Z 状態が終了した際に有利区間が終了するか否かを遊技者が判別できない構成にすることができ、遊技機に攻略性が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0138】

C Z 状態は、第1 C Z 状態と、第2 C Z 状態と、の2つの演出状態から構成された状態である。A T 制御手段200は、前兆状態からC Z 状態に移行する場合に、演出状態を第1 C Z 状態に設定する。

10

【0139】

第1 C Z 状態は、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」の当選時におけるベルA～ベルLの入賞補助と、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」の当選時におけるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞補助と、が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

【0140】

A T 制御手段200は、第1 C Z 状態の開始時にA T 制御データ記憶手段197の第1 C Z 中入賞補助カウンタ（不図示）に、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」の当選時におけるベルA～ベルLの入賞補助と、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」の当選時におけるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞補助と、を実行する回数（例えば、5回）をセットし、入賞補助を実行する都度、第1 C Z 中入賞補助カウンタの記憶値を1回に相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

20

【0141】

A T 制御手段200は、C Z 中入賞補助カウンタの記憶値が値「0」になった場合に、第1 C Z 状態に移行する前の前兆状態において第1 C Z 状態の終了に基づき有利区間を終了させると判定していた場合には、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。一方、A T 制御手段200は、第1 C Z 状態に移行する前の前兆状態において第1 C Z 状態の終了後も有利区間を継続させると判定していた場合には、第1 C Z 状態から第2 C Z 状態に演出状態に移行する。

30

【0142】

第2 C Z 状態は、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」の当選時におけるベルA～ベルLの入賞補助と、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」の当選時におけるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞補助と、が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

【0143】

A T 制御手段200は、第2 C Z 状態の開始時にA T 制御データ記憶手段197の第2 C Z ゲーム数カウンタ（不図示）に、所定の遊技回数に対応する値（例えば、20ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、第2 C Z ゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。また、A T 制御手段200は、第2 C Z 状態の開始時に上述したモード設定処理を実行し、通常モードを設定するとともにA T 抽選参照値カウンタ197 e に参照値を設定する。

40

【0144】

A T 制御手段200は、第2 C Z 状態が開始されるまで1セット以上の擬似ボーナス状態がストックされていた場合には、第2 C Z 状態の終了後にA T 状態に移行することを決定する。また、A T 制御手段200は、第2 C Z 状態において、A T 状態で実行する擬似

50



ボーナス状態のセット数を決定する擬似ボーナスセット数抽選を実行する。

【0145】

なお、第1の実施形態のスロットマシン1では、AT状態において実行可能な擬似ボーナス状態について、最大で3セットとなるように構成されており、第2CZ状態が開始されるまでにストックされていた1セットの擬似ボーナス状態のストック数と、擬似ボーナスセット数抽選で実行が決定される擬似ボーナス状態にセット数と、の総数が3セットを超えることがない構成となっている。

【0146】

AT制御手段200は、1セット以上の擬似ボーナス状態がストックされておらず、且つ擬似ボーナスセット数抽選において擬似ボーナス状態を実行するセット数が0セットであると決定した場合に、第2CZゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった後に第2CZ状態から通常状態に演出状態を移行する。一方、AT制御手段200は、1セット以上の擬似ボーナス状態がストックされている、又は擬似ボーナスセット数抽選において擬似ボーナス状態を実行するセット数が1セット以上であると決定した場合に、AT状態において各セットで実行する擬似ボーナス状態を、第1擬似ボーナス状態と、第2擬似ボーナス状態と、のいずれにするのかを決定する擬似ボーナス決定抽選を実行する。

【0147】

擬似ボーナス決定抽選において、AT制御手段200は、1セット目～3セット目の各セットで実行する擬似ボーナス状態の種別を決定する。また、AT制御手段200は、AT抽選参照値カウンタ197eに記憶されている参照値を参照し、擬似ボーナス決定抽選で用いる抽選テーブルを取得する。擬似ボーナス決定抽選では、擬似ボーナス状態のストック数によらず、3セットの擬似ボーナス状態が実行される場合における各セットで第1擬似ボーナス状態と、第2擬似ボーナス状態と、のいずれを実行するかが決定される。

【0148】

AT制御手段200は、擬似ボーナス決定抽選の結果と、実行が決定された擬似ボーナス状態のセット数と、を用いて、AT状態において実行する擬似ボーナス状態の詳細を決定する。AT制御手段200は、例えば、擬似ボーナス決定抽選において「第2擬似ボーナス状態、第1擬似ボーナス状態、第1擬似ボーナス状態」の順に実行すると決定し且つ実行が決定された擬似ボーナス状態のセット数が2セットであった場合、AT状態において、まず、1セットの第2擬似ボーナス状態を実行し、次に1セットの第1擬似ボーナス状態を実行した後に、AT状態を終了する。

【0149】

AT状態は、第1擬似ボーナス状態と、第2擬似ボーナス状態と、の2つの演出状態から構成された状態である。AT制御手段200は、第2CZ状態において決定した1セット目の擬似ボーナス状態に演出状態を設定する。

【0150】

また、AT制御手段200は、AT状態における内部抽選で当選エリア「レア役1」、当選エリア「レアリプレイ1」、当選エリア「レアリプレイ2」、当選エリア「RBB&1枚役」に当選した場合に、AT状態の終了後に実行される通常状態において、通常ゲーム数カウンタ197cの初期値を設定した後に、初期値を減算する短縮処理を実行するかどうかを決定するAT中短縮抽選を実行するように構成されている。

【0151】

第1擬似ボーナス状態におけるAT中短縮抽選において短縮処理を実行すると決定した場合、AT制御手段200は、通常ゲーム数カウンタ197cから減算する値として、値「50」、値「100」、値「300」のいずれの値にするかを抽選によって決定する。また、第2擬似ボーナス状態におけるAT中短縮抽選において短縮処理を実行すると決定した場合、AT制御手段200は、通常ゲーム数カウンタ197cから減算する値として、値「20」、値「30」、値「50」、値「100」、値「300」のいずれの値にするかを抽選によって決定する。

【0152】

10

20

30

40

50

A T制御手段200は、A T状態の開始時において、実行する擬似ボーナス状態のセット数が1セット又は2セットに決定されていた場合には、A T状態の開始時に第2擬似ボーナス状態を1セット追加するか否かを決定する第2擬似ボーナス付与抽選を実行する。A T制御手段200は、第2擬似ボーナス付与抽選を実行した遊技において、「1セットの第2擬似ボーナス状態を追加」に当選した場合に、実行が予定された擬似ボーナス状態のセット数が3セットになっている場合には、第2擬似ボーナス付与抽選を終了し、実行が予定された擬似ボーナス状態のセット数が2セットになっている場合には、次ゲームにおいて再度第2擬似ボーナス付与抽選を実行する。A T制御手段200は、第2擬似ボーナス付与抽選が実行される遊技が終了した後に、予定されている1セット目の擬似ボーナス状態に演出状態を移行する。

10

#### 【0153】

第1擬似ボーナス状態は、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選時におけるベルA～ベルLの入賞補助と、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」の当選時におけるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞補助と、が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

#### 【0154】

第1擬似ボーナス状態の開始時において、A T制御手段200は、スタートレバーSLへの開始操作に基づき、遊技の進行を遅延させるフリーズを発生させ、左リールR1～右リールR3を用いた回胴演出として第1回胴演出をリール制御手段130に実行させる。第1回胴演出において、リール制御手段130は、左リールR1～右リールR3を回転開始して、一定の速度で回転した状態になった後に、左リールR1、中リールR2、右リールR3の順に停止するとともに、左リールR1～右リールR3の中段にBAR図柄「BAR」を停止表示する。そして、リール制御手段130は、所定の時間が経過した後に、左リールR1、中リールR2、右リールR3の順に回転を開始する。A T制御手段200は、左リールR1～右リールR3が定常回転となった後にフリーズを終了し、ストップボタンB1～ストップボタンB3への押下を有効化する。

20

#### 【0155】

A T制御手段200は、第1擬似ボーナス状態の開始時にA T制御データ記憶手段197の第1擬似ボーナス差枚数カウンタ（不図示）に所定の差枚数に対応する値（例えば、150枚）をセットし、遊技が実行される都度、差枚数に相当する値で第1擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値を減算する。A T制御手段200は、第1擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値を差枚数で減算することで値「0」以下となる遊技において、1セットの第1擬似ボーナス状態の終了条件が成立したと判定し、次セットの擬似ボーナス状態が予定されている場合には、次ゲームより新たな1セットの擬似ボーナス状態を開始し、今回の第1擬似ボーナス状態が予定されていた最後のセットであった場合には、A T状態の終了条件が成立したと判定し、A T状態から通常状態に移行する。

30

#### 【0156】

第2擬似ボーナス状態は、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選時におけるベルA～ベルLの入賞補助と、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」の当選時におけるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞補助と、が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

40

#### 【0157】

第2擬似ボーナス状態の開始時において、A T制御手段200は、スタートレバーSLへの開始操作に基づき、遊技の進行を遅延させるフリーズを発生させ、左リールR1～右リールR3を用いた回胴演出として第1回胴演出をリール制御手段130に実行させる。第1回胴演出において、リール制御手段130は、左リールR1～右リールR3を回転開始して、一定の速度で回転した状態になった後に、左リールR1、中リールR2、右リールR3の順に停止するとともに、左リールR1～右リールR3の中段に白7図柄「白7」

50

を停止表示する。そして、リール制御手段 130 は、所定の時間が経過した後に、左リール R1、中リール R2、右リール R3 の順に回転を開始する。AT 制御手段 200 は、左リール R1 ~ 右リール R3 が定常回転となった後にフリーズを終了し、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 への押下を有効化する。

#### 【0158】

AT 制御手段 200 は、第 2 擬似ボーナス状態の開始時に AT 制御データ記憶手段 197 の第 2 擬似ボーナス差枚数カウンタ（不図示）に所定の差枚数に対応する値（例えば、700 枚）をセットし、遊技が実行される都度、差枚数に相当する値で第 2 擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値を減算する。AT 制御手段 200 は、第 2 擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値を差枚数で減算することで値「0」以下となる遊技において、1 セットの第 2 擬似ボーナス状態の終了条件が成立したと判定し、次セットの擬似ボーナス状態が予定されている場合には、次ゲームより新たな 1 セットの擬似ボーナス状態を開始し、今回の第 1 擬似ボーナス状態が予定されていた最後のセットであった場合には、AT 状態の終了条件が成立したと判定し、AT 状態から通常状態に移行する。

10

#### 【0159】

このように、第 2 擬似ボーナス状態は、第 1 擬似ボーナス状態よりも獲得可能なメダルの枚数が多い演出状態として構成されており、スロットマシン 1 において、遊技者にとって最も有利な状態として構成されている。

#### 【0160】

また、第 1 の実施形態の AT 制御手段 200 は、AT 状態において第 1 有利区間カウンタ 197 a の記憶値が値「1500」となった場合と、第 2 有利区間カウンタ 197 b の記憶値が値「2401」以上となった場合と、の有利区間の特別終了条件が成立し有利区間を終了する場合を除き、CZ 状態又は AT 状態の終了後に、有利区間を継続して通常状態を開始可能に構成されている。

20

#### 【0161】

##### 3. 打順小役当選態様の当選時の詳細

上述したように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、打順によって入賞可能となる小役が異なる場合を有する当選エリア（打順小役当選態様）として、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」、当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」を有している。

30

#### 【0162】

< 当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」の詳細 >

まず、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」について説明する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段 130 によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されている。

40

#### 【0163】

図 10 は、非 RT 状態で当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合において、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 の打順によって入賞可能となる役に付いて示す図である。図 10 に示すように、スロットマシン 1 では、非 RT 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合に、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当（13 枚）に設定されたベル A ~ ベル L が入賞せず、規定投入数よりも少ない配当（1 枚）に設定された 1 枚役 A1 ~ 1 枚役 G4 が、図 10 に示す入賞確率で入賞するように構成されている。

50

## 【 0 1 6 4 】

当選エリア「打順ベル 1 A」の当選時を例に、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 の入賞確率の詳細について説明する。図 3 に示した通り、当選エリア「打順ベル 1 A」では、ベル A と、1 枚役 A 1 と、1 枚役 A 4 と、1 枚役 C 1 と、1 枚役 E 1 と、が重複当選する。

## 【 0 1 6 5 】

当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が打順 1 又は打順 2 で押下された場合、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作されたことに基づき、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、ベル A の入賞図柄組合せ「B L A - B L A - B L A」を構成するベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に停止表示する。これにより、スロットマシン 1 では、当該遊技において入賞可能となる役が、入賞図柄組合せが「B L A - B L A - B L A」から構成されたベル A と、入賞図柄組合せが「B L A - B A R ( B K A ) - B A R ( B K A )」から構成された 1 枚役 A 1 と、入賞図柄組合せが「B L A - 白 7 ( B K C ) - 白 7 ( B K C )」から構成された 1 枚役 A 4 と、に限定される。

10

## 【 0 1 6 6 】

次に、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が第 2 停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し且つ有効ライン L 1 を構成する左リール R 1 の上段にベル A 図柄「B L A」を停止表示している場合、スロットマシン 1 では、中リール R 2 又は右リール R 3 にベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが 1 個であり、B A R 図柄「B A R」、ブランク A 図柄「B K A」、白 7 図柄「白 7」、ブランク C 図柄「B K C」のいずれかを有効ライン L 1 上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ 2 個であることから、第 2 停止操作が実行されたストップボタンに対応するリールにおいて、B A R 図柄「B A R」、ブランク A 図柄「B K A」、白 7 図柄「白 7」、ブランク C 図柄「B K C」のいずれかを有効ライン L 1 上に停止表示する。

20

## 【 0 1 6 7 】

上述した通り、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、中リール R 2 と右リール R 3 とにおいて、B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲と、白 7 図柄「白 7」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲と、について、それぞれ重複しない範囲に設定されているとともに、それぞれ 2 0 コマ中 1 0 コマの範囲に設定されている。

30

## 【 0 1 6 8 】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し且つ打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、第 2 停止操作が実行された時点で、当該遊技において入賞可能となる役について、入賞図柄組合せが「B L A - B A R ( B K A ) - B A R ( B K A )」から構成された 1 枚役 A 1 と、入賞図柄組合せが「B L A - 白 7 ( B K C ) - 白 7 ( B K C )」から構成された 1 枚役 A 4 と、のいずれか一方に限定される。

## 【 0 1 6 9 】

そして、スロットマシン 1 では、第 3 停止操作について、第 2 停止操作の時点で当該遊技において入賞可能な小役として限定された 1 枚役 A 1 又は 1 枚役 A 4 の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示することで、1 枚役 A 1 又は 1 枚役 A 4 が入賞するとともに、1 枚役 A 1 又は 1 枚役 A 4 を入賞可能にする第 3 停止操作の押下タイミングについて、2 0 コマ中 1 0 コマの範囲の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングとなっている。

40

## 【 0 1 7 0 】

このような構成により、スロットマシン 1 では、非 R T 状態において当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し且つ打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、第 3 停止操作の押下タイミングによって 1 / 2 の確率で 1 枚役 A 1 又

50

は 1 枚役 A 4 が入賞し、1 / 2 の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

【 0 1 7 1 】

また、スロットマシン 1 では、非 R T 状態において当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し且つ打順 3 又は打順 4 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、ストップボタン B 2 が第 1 停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行し、1 枚役 C 1 の入賞図柄組合せ「B A R ( B K C ) - B L B - B A R ( B K A )」を構成するベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に停止表示する。これにより、スロットマシン 1 では、当該遊技において入賞可能となる役が、入賞図柄組合せが「B A R ( B K C ) - B L B - B A R ( B K A )」から構成された 1 枚役 C 1 に限定される

10

【 0 1 7 2 】

上述した通り、スロットマシン 1 では、左リール R 1 において、白 7 図柄「白 7」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲が 2 0 コマ中 1 0 コマの範囲に設定されている。

【 0 1 7 3 】

このため、スロットマシン 1 では、第 1 停止操作の時点で当該遊技において入賞可能な小役として 1 枚役 C 1 に限定され、1 枚役 C 1 を入賞可能にする第 2 停止操作の押下タイミングと第 3 停止操作の押下タイミングとについて、それぞれ 2 0 コマ中 1 0 コマの範囲の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングとなっており、1 / 4 の確率で 1 枚役 C 1 が入賞し、3 / 4 の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

20

【 0 1 7 4 】

また、スロットマシン 1 では、非 R T 状態において当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し且つ打順 5 又は打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作された時点で、当該遊技において入賞可能な小役として 1 枚役 E 1 に限定され、1 枚役 E 1 を入賞可能にする第 2 停止操作の押下タイミングと第 3 停止操作の押下タイミングとについて、それぞれ 2 0 コマ中 1 0 コマの範囲の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングとなっていることで、1 / 4 の確率で 1 枚役 E 1 が入賞し、3 / 4 の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

30

【 0 1 7 5 】

図 1 1 は、ボーナス成立状態で当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図である。図 1 1 に示すように、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合に、ベル A ~ ベル L を入賞可能にする打順（正解打順）が各当選エリアに設定されている。

【 0 1 7 6 】

スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順が正解打順である場合に、当選しているベル A ~ ベル L のいずれかが入賞する。

40

【 0 1 7 7 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選し、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合と、に当選している 1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 のいずれかが図 1 1 に示す入賞確率で入賞する。

50

## 【 0 1 7 8 】

< 当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」の詳細 >

図 1 2 は、非 R T 状態及びボーナス成立状態で当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合において、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図である。図 1 2 に示すように、スロットマシン 1 では、非 R T 状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合に、それぞれ第 1 停止操作が実行された時点で、当該遊技で入賞可能となる小役が、1 3 枚の配当に設定されたベル A、ベル B、ベル G、ベル H のいずれかと、それぞれ 1 枚の配当に設定された特殊小役 A 及び特殊小役 B と、のいずれかに限定されるように構成されている。

10

## 【 0 1 7 9 】

また、図 1 2 に示すように、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」は、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする打順（非設定打順）が、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 に設定され、特殊小役 A 及び特殊小役 B を入賞可能にする打順（設定打順）が、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順 3～打順 6 に設定されている。

## 【 0 1 8 0 】

当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」の当選時におけるリール停止制御の詳細について、当選エリア「打順チャンス 1 A」を用いて説明する。スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される非設定打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下された場合に、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御において枚数優先制御が実行され、1 枚の配当に設定された特殊小役 A 及び特殊小役 B よりも多い 1 3 枚の配当に設定されたベル A の入賞図柄組合せ「B L A - B L A - B L A」を構成するベル A 図柄「B L A」が有効ライン L 1 を構成する左リール R 1 の上段に停止表示されることで、当該遊技において入賞可能となる小役がベル A に限定される。

20

## 【 0 1 8 1 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 2 が第 1 停止操作される設定打順（打順 3、打順 4）でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下される場合、中リール R 2 の中段にベル A 図柄「B L A」を停止表示することでベル A の入賞図柄組合せ「B L A - B L A - B L A」と、特殊小役 A の入賞図柄組合せ「W M - A N Y - R P」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となり、中リール R 2 の中段にリプレイ図柄「R P」を停止表示することで特殊小役 A の入賞図柄組合せ「W M - A N Y - R P」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「W M - R P - A N Y」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となる。

30

## 【 0 1 8 2 】

リール制御手段 1 3 0 は、ベル A 図柄「B L A」と、リプレイ図柄「R P」と、のそれぞれを中リール R 2 の中段に停止表示した場合における有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル A 図柄「B L A」と、リプレイ図柄「R P」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、リプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示することを決定し、リプレイ図柄「R P」が有効ライン L 1 を構成する中リール R 2 の中段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役 A 及び特殊小役 B に限定される。

40

## 【 0 1 8 3 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される設定打順（打順 5、打順 6）でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下される場合、右リール R 3 の下段にベル A 図柄「B L A」を停止表示することでベル A の入賞図柄組合せ「B L A - B L A - B L A」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「W M - R P - A N Y」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可

50

能となり、右リール R 3 の下段にリプレイ図柄「R P」を停止表示することで特殊小役 A の入賞図柄組合せ「W M - A N Y - R P」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「W M - R P - A N Y」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となる。

#### 【0184】

リール制御手段 130 は、ベル A 図柄「B L A」と、リプレイ図柄「R P」と、のそれぞれを右リール R 3 の下段に停止表示した場合における有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル A 図柄「B L A」と、リプレイ図柄「R P」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段 194 に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、リプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示することを決定し、リプレイ図柄「R P」が有効ライン L 1 を構成する右リール R 3 の中段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役 A 及び特殊小役 B に限定される。

10

#### 【0185】

そして、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、打順 3 ~ 打順 6 の設定打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下される場合、スロットマシン 1 では、ストップボタン B 1 が押下されることで左リール R 1 の上段にスイカ図柄「W M」が停止表示され、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にリプレイ図柄「R P」が停止表示されるリール停止制御が実行され、有効ライン L 1 上に「W M - R P - R P」の図柄組合せが停止表示される。上述した通り、特殊小役 A の入賞図柄組合せは「W M - A N Y - R P」であり、中リール R 2 に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄 (A N Y) から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「R P」も任意の図柄の 1 つに含まれているため、有効ライン L 1 上に表示されている「W M - R P - R P」についても、特殊小役 A の入賞図柄組合せを構成している。また、特殊小役 B の入賞図柄組合せは「W M - R P - A N Y」であり、右リール R 3 に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄 (A N Y) から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「R P」も任意の図柄の 1 つに含まれているため、有効ライン L 1 上に表示されている「W M - R P - R P」についても、特殊小役 B の入賞図柄組合せを構成している。

20

#### 【0186】

つまり、有効ライン L 1 上に停止表示された図柄組合せ「W M - R P - R P」は、特殊小役 A の入賞図柄組合せと、特殊小役 B の入賞図柄組合せと、のいずれの入賞図柄組合せを満たす図柄組合せである。これにより、スロットマシン 1 では、有効ライン L 1 上に図柄組合せ「W M - R P - R P」が停止表示されることで、特殊小役 A と特殊小役 B との 2 個の小役が重複して入賞 (重複入賞) する。

30

#### 【0187】

##### 4. 各遊技状態での小役の当選確率の関係

< 非ボーナス状態における小役の当選確率とボーナス状態における小役の当選確率 >

次に、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のボーナスが作動していない遊技状態 (非ボーナス状態) における小役の当選確率と、ボーナス状態における小役の当選確率と、の関係の詳細について説明する。

#### 【0188】

図 3 に示すように、内部抽選テーブル C では、ベル A ~ ベル L、特殊小役 A、特殊小役 B、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4、レア役 A のすべての小役が重複当選する当選エリア「全小役」と、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 の特殊小役 A、特殊小役 B を除く配当が 1 枚に設定された小役が重複当選する当選エリア「全 1 枚役」と、に乱数が対応付けられている。

40

#### 【0189】

図 3、図 11、図 12 を用いて非ボーナス状態と、ボーナス状態と、について詳細に説明する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、内部抽選テーブル C が選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」の当選確率は、 $5129 / 65536$  (約  $1 / 12.8$ ) であり、当選エリア「全 1 枚役」の当選確率は、 $51430 / 65536$  (約  $1 / 1.3$ ) であることから、当選エリア「全小役」又は当選エリア「全 1 枚役」に当

50

選する確率は、 $56559 / 65536$  (約  $1 / 1.2$ ) となっている。

【0190】

また、スロットマシン1において、非ボーナス状態において選択される内部抽選テーブル、つまり内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBにおいて小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率は、 $56554 / 65536$  (約  $1 / 1.2$ ) となっている。

【0191】

このため、第1の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において小役に当選する確率が、非ボーナス状態における小役の当選確率よりも高い確率となるように構成されている。

【0192】

また、ボーナス状態においては、1枚役A1～1枚役G4について、当選エリア「全小役」と、当選エリア「全1枚役」と、のいずれにも含まれる構成であることから、1枚役A1～1枚役G4のそれぞれの当選確率が $56559 / 65536$  (約  $1 / 1.2$ ) となっている。このため、ボーナス状態における1枚役A1～1枚役G4のそれぞれの当選確率は、非ボーナス状態における1枚役A1～1枚役G4のそれぞれの当選確率よりも高い当選確率となっている。

【0193】

また、ボーナス状態においては、ベルA～ベルL、特殊小役A、特殊小役B、レア役Aについて、当選エリア「全小役」に含まれる構成であり、ベルA～ベルL、特殊小役A、特殊小役B、レア役Aの当選確率が $5129 / 65536$  (約  $1 / 12.8$ ) となっている。

【0194】

第1の実施形態のスロットマシン1では、ベルAについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順ベル1A」と、当選エリア「打順ベル1B」と、当選エリア「打順チャンス1A」と、に含まれる構成となっていることから、ベルAの当選確率が $2716 / 65536$  (約  $1 / 24.1$ ) となっており、ベルAの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率がベルAと同じベルB、ベルG、ベルHについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

【0195】

また、スロットマシン1では、ベルCについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順ベル3A」と、当選エリア「打順ベル3B」と、に含まれる構成となっていることから、ベルCの当選確率が $3900 / 65536$  (約  $1 / 16.8$ ) となっており、ベルCの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率がベルCと同じベルD～ベルF、ベルI～ベルLについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

【0196】

また、スロットマシン1では、特殊小役Aについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」のそれぞれに含まれる構成となっていることから、特殊小役Aの当選確率が $2464 / 65536$  (約  $1 / 26.6$ ) となっており、特殊小役Aの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率が特殊小役Aと同じ特殊小役Bについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

【0197】

そして、スロットマシン1では、レア役Aについて、非ボーナス状態において、当選エ

10

20

30

40

50



リア「レア役１」に含まれる構成となっていることから、レア役Ａの当選確率が $790/65536$ （約 $1/83.0$ ）となっており、レア役Ａの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

#### 【０１９８】

つまり、第１の実施形態のスロットマシン１では、ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率について、非ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率よりも高い当選確率に構成されている。

#### 【０１９９】

また、第１の実施形態のスロットマシン１において、非ボーナス状態における１３枚の配当に設定されたベルＡ～ベルＬのいずれかに当選する確率、つまりベルＡ～ベルＬのそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」の当選確率の合算である $42064/65536$ （約 $1/1.6$ ）となっており、ボーナス状態におけるベルＡ～ベルＬのいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率である $5129/65536$ （約 $1/12.8$ ）よりも高い当選確率となっている。

#### 【０２００】

このように、第１の実施形態のスロットマシン１は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも多い配当に設定された複数種類の第１小役（ベルＡ～ベルＬ）が互いに重複せずに第１小役とは異なる第２小役と重複当選する複数種類の第１当選態様（当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」）と、複数種類の第１小役が重複して当選する第３当選態様（当選エリア「全小役」）と、を有し、内部抽選手段１２０が、通常遊技状態（非ＲＴ状態）、ボーナス成立状態において、複数種類の第１当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第３当選態様が存在するように内部抽選を行うように構成されている。また、スロットマシン１において、ボーナス状態における内部抽選で第３当選態様に当選する確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選で複数種類の第１当選態様のいずれかに当選する確率よりも低く、ボーナス状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

#### 【０２０１】

このため、第１の実施形態のスロットマシン１は、ボーナス状態について、メダルの獲得率の期待値が１００％未満となっている。

#### 【０２０２】

ここで、ボーナス成立状態においては、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」の当選時に、正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下されないとベルＡ～ベルＬを入賞させることができない構成であることから、ベルＡ～ベルＬのいずれかが入賞する確率は、６種類の打順から正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合に限定されることから、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」の当選時におけるベルＡ～ベルＬのいずれかが入賞する確率は、 $1/6$ に設定されている。

#### 【０２０３】

一方、ＡＴ制御手段２００によって入賞補助が実行されるＡＴ遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」の当選時に、正解打順が報知されることで、ベルＡ～ベルＬを確実に入賞させることができるようになるため、ベルＡ～ベルＬのいずれかが入賞する確率について、入賞補助が実行されない場合に対して最大で６倍まで高める

ことができる。

【0204】

このように、第1の実施形態においては、正解打順で停止操作した場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役（特定役）として、ベルA～ベルLの12種類を設定している。そして、ボーナス状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約1/6に圧縮している。

【0205】

＜打順1、打順2で入賞可能となるベルの詳細＞

図11、図12に示したように、第1の実施形態のスロットマシン1では、ベルAについて、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル1A」、当選エリア「打順ベル1B」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が打順1で押下された場合と、非ボーナス状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が打順1又は打順2で押下された場合と、に入賞可能となるように構成されている。そして、ベルAの当選確率は、 $2716/65536$ （約1/24.1）に設定されており、打順3～打順6が正解打順に設定されたベルC～ベルF、ベルI～ベルLよりも低い確率になっている。

【0206】

このような構成により、スロットマシン1では、ベルAについて、非ボーナス状態における内部抽選で、当選エリア「打順ベル1A」、当選エリア「打順ベル1B」に加え、当選エリア「打順チャンス1A」でも当選する構成であるものの、当選エリア「打順ベル1A」、当選エリア「打順ベル1B」に加え、当選エリア「打順チャンス1A」の当選確率の合算が、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLといった正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に入賞可能となる13枚の配当の小役よりも当選確率が低いため、ボーナス状態における当選エリア「全小役」の当選確率を設計する際に影響を与えることがない。

【0207】

また、スロットマシン1では、正解打順が打順1又は打順2に設定され且つ当選エリア「打順チャンス2A」～当選エリア「打順チャンス4A」にも含まれるベルB、ベルG、ベルHについても、ベルAと同様の当選確率となっている。

【0208】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、当選エリア「打順ベル1A」、当選エリア「打順ベル2A」、当選エリア「打順ベル7A」、当選エリア「打順ベル8A」、当選エリア「打順ベル1B」、当選エリア「打順ベル2B」、当選エリア「打順ベル7B」、当選エリア「打順ベル8B」に加え当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」にも含まれるベルA、ベルB、ベルG、ベルHについても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を100%未満にまで引き上げた上でAT遊技に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、AT機能を備えたスロットマシン1の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

【0209】

この、ベルA、ベルB、ベルG、ベルHが、それぞれ第1の実施形態における第1特定小役を構成し、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLが、それぞれ第1の実施形態における第2特定小役を構成し、当選エリア「打順ベル1A」、当選エリア「打順ベル2A」、当選エリア「打順ベル7A」、当選エリア「打順ベル8A」、当選エリア「打順ベル1B」、当選エリア「打順ベル2B」、当選エリア「打順ベル7B」、当選エリア「打順ベル8B」が、それぞれ第1の実施形態における第1特定当選態様を構成し、当選エリア「打順ベル3A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル9A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル3B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル9B」～当選エリア「打順ベル12B」が、それぞれ第1の実施形態にお

る第2特定当選態様を構成する。

【0210】

5. 短縮処理に関する演出の詳細

次に、第1の実施形態の演出制御手段180が実行する演出の詳細について説明する。

【0211】

< 通常状態における短縮処理に関する演出 >

第1の実施形態の演出制御手段180は、通常状態において短縮処理が実行された場合に、表示装置330の正面視下方に短縮処理が実行されたことを報知する短縮報知アイコンを表示可能に構成されている。演出制御手段180は、短縮処理が実行される都度、短縮報知アイコンを表示装置330の正面視下方に追加表示するように構成されており、例えば、前兆状態に移行することなく短縮処理が3回実行された場合には、3個の短縮報知アイコンを表示する。また、演出制御手段180は、前兆状態に移行することなく短縮処理が5回以上実行された場合には、5回目以降の短縮処理について、実行された回数を報知する表示（例えば、短縮処理が5回実行された場合には4個の短縮報知アイコンと「STOCK×1」の表示等）を行う。

10

【0212】

また、演出制御手段180は、短縮報知アイコンを表示する場合に、短縮報知アイコンの色によって短縮処理で短縮された期間の期待度を報知するように構成されている。具体的には、演出制御手段180は、短縮報知アイコンとして、白色、黄色、青色、紫色のアイコンを表示可能に構成されている。白色の短縮報知アイコンは、短縮処理によって減算された期間が20ゲームである確率が最も高いことを示し、黄色の短縮報知アイコンは、短縮処理によって減算された期間が30ゲームである確率が最も高いことを示し、青色の短縮報知アイコンは、短縮処理によって減算された期間が50ゲームである確率が最も高いことを示し、紫色の短縮報知アイコンは、短縮処理によって減算された期間が100ゲームである確率が最も高いことを示している。つまり、スロットマシン1では、短縮報知アイコンの色について、白色<黄色<青色<紫色の順に、短縮された期間の期待度が高くなるように構成されている。

20

【0213】

また、このような構成であることから、スロットマシン1は、短縮報知アイコンによって、短縮処理が実行されたことを報知するものの、短縮処理によって短縮された期間については、短縮報知アイコンによって報知しない構成となっている。

30

【0214】

演出制御手段180は、短縮処理によって300ゲーム短縮された場合に、表示装置330の短縮報知アイコンを表示する位置とは異なる位置（例えば、表示装置330の正面視左上）に、短縮報知アイコンとは異なる意匠の特別短縮報知アイコンを表示可能に構成されている。特別短縮報知アイコンは、表示装置330に表示されている短縮報知アイコンの数によらず、表示装置330の短縮報知アイコンの表示位置とは異なる位置に表示される。なお、演出制御手段180は、短縮処理によって300ゲームされた場合に、特別短縮報知アイコンを表示せずに、紫色の短縮報知アイコンをアイコン表示領域330bに表示することもできる構成となっており、短縮報知アイコンと、特別短縮報知アイコンと、のいずれで表示するかについて、抽選によって決定するように構成されている。

40

【0215】

< 前兆状態における短縮処理に関する演出 >

第1の実施形態の演出制御手段180は、AT制御手段200によって制御される演出状態が通常状態から前兆状態に移行された場合に、表示装置330の正面視下方に表示していた短縮報知アイコンのうち最大で4個の短縮報知アイコンを表示する位置を、表示装置330の略中央に変更する。また、演出制御手段180は、表示装置330の略中央に表示開始した短縮報知アイコンの下部近傍に、演出用ボタンPUを押下することを促す演出用ボタン操作表示を表示する。

【0216】

50

また、演出制御手段 180 は、短縮報知アイコンを表示する位置を変更した場合に、短縮報知アイコンではなく実行された回数を報知する表示によって報知されていた短縮処理の実行を示す表示を、短縮報知アイコンを用いた表示に変更し、表示装置 330 の正面視下方に表示する。

#### 【0217】

演出制御手段 180 は、演出用ボタン P U が押下される都度、表示装置 330 の略中央の短縮報知アイコンを、該短縮報知アイコンによって実行されたことを報知していた短縮処理において短縮された期間を報知する期間報知アイコンに表示を変更する。例えば、1 回目の短縮処理によって 30 ゲームの短縮が実行され、2 回目の短縮処理によって 20 ゲームの短縮が実行され、3 回目の短縮処理によって 50 ゲームの短縮が実行され、4 回目の短縮処理によって 100 ゲームの短縮が実行されていた場合、4 個の短縮報知アイコンをそれぞれ「30 G」、「20 G」、「50 G」、「100 G」と表示する期間報知アイコンに変更することで、4 回の短縮処理によって通常ゲーム数カウンタ 197 c によって管理されている設定期間が 200 ゲーム短縮されたことが報知される。

10

#### 【0218】

また、演出制御手段 180 は、特別短縮報知アイコンによって表示していた短縮処理の実行を示す表示については、短縮報知アイコンの表示を期間報知アイコンの表示に変更する演出が終了した後に、特別短縮報知アイコンを表示装置 330 の略中央に表示することで、表示装置 330 の正面視下方には表示しない構成となっている。演出制御手段 180 は、特別短縮報知アイコンの下部近傍に、演出用ボタン操作表示を行うとともに、演出用ボタン P U が押下された場合に、表示装置 330 の略中央の特別短縮報知アイコンを、該特別短縮報知アイコンによって実行されたことを報知していた短縮処理において短縮された期間を報知する期間報知アイコンに表示を変更する。

20

#### 【0219】

このように、第 1 の実施形態の演出制御手段 180 は、特別短縮報知アイコンを通常状態において表示していた場合に、短縮報知アイコンのすべてを期間報知アイコンの表示に変更した後に、特別短縮報知アイコンを期間報知アイコンの表示に変更する、つまり、複数回実行された短縮処理のうち短縮された遊技回数が多い回数である期待度が最も高い短縮処理の結果を最後に表示することで、一連の短縮処理の結果を報知する演出に対する遊技者の興趣を最後まで維持することができる。

30

#### 【0220】

また、第 1 の実施形態の演出制御手段 180 は、前兆状態に移行するまでに複数回の短縮処理が実行され、短縮報知アイコンや特別短縮報知アイコンを複数個表示していた場合に、前兆状態に移行したことに基きすべての短縮報知アイコン及び特別短縮報知アイコンの表示を期間報知アイコンに変更することで、前兆状態に移行するまでに実行された複数回の短縮処理の結果を報知するように構成されている。

#### 【0221】

##### < A T 状態における短縮処理に関する演出 >

第 1 の実施形態の演出制御手段 180 は、A T 状態において A T 制御手段 200 によって短縮処理が実行された場合に、通常状態である場合と略同様に短縮報知アイコンを表示装置 330 の正面視下方に表示する。演出制御手段 180 は、A T 状態において表示を開始した短縮報知アイコンについて、通常状態に移行した場合にも表示装置 330 の正面視下方に表示を継続するように構成されており、演出状態が前兆状態に移行するまで短縮処理によって短縮されたゲーム数を報知しない構成となっている。演出制御手段 180 は、A T 制御手段 200 によって通常状態から前兆状態に移行され、演出用ボタン P U が押下された場合に、短縮報知アイコンの表示を期間報知アイコンの表示変更することで、A T 状態において実行された短縮処理によって短縮された遊技回数を報知するように構成されている。

40

#### 【0222】

##### < A T 制御手段による状態遷移と演出制御手段による演出の関係性 >

50

上述したように、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態又は A T 状態から移行した通常状態の開始時に、通常状態から C Z 状態に移行するまでの設定期間として通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に通常モードに応じた初期値を設定し、毎回の遊技の都度通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値を減算する更新処理を実行していくとともに、短縮抽選で当選した場合に短縮処理を実行するように構成されている。また、A T 制御手段 2 0 0 は、短縮処理において、更新処理で減算する値（値「1」）より大きな値で、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値を減算可能に構成されており、短縮処理を実行することで、通常状態から C Z 状態に移行するまでの設定期間を短縮可能に構成されている。

#### 【0223】

第 1 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、A T 制御手段 2 0 0 によって通常状態で短縮処理が実行された場合に、短縮処理が実行されたことを報知する短縮報知アイコンの表示は行うものの、短縮処理の結果、つまり短縮処理によって短縮された遊技回数を報知する演出については、通常状態において実行しない構成となっている。演出制御手段 1 8 0 は、短縮処理の結果について、所定のタイミングとして、前兆状態が開始された遊技において、短縮報知アイコンの表示を期間報知アイコンに変更する演出を実行することで報知するように構成されている。

#### 【0224】

また、第 1 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、前兆状態に移行するまでに複数回の短縮処理が実行され、短縮報知アイコンや特別短縮報知アイコンを複数個表示していた場合に、前兆状態に移行した遊技においてすべての短縮報知アイコン及び特別短縮報知アイコンの表示を期間報知アイコンに変更することで、前兆状態に移行するまでに実行された複数回の短縮処理の結果を報知するように構成されている。

#### 【0225】

このような構成であることから、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、通常状態において短縮処理を実行可能にすることで通常状態から C Z 状態に移行するまでの期間を短縮可能であるとともに、短縮処理によって短縮された期間が具体的に何ゲームであるかを前兆状態に移行するまで報知しないことで、有利な処理が実行されたことを遊技者に報知しつつどの程度有利なのかを遊技者に判別させないことで、遊技者に前兆状態に移行するまで遊技を継続させる動機を与えることができるとともに、前兆状態に移行するまでに複数回の短縮処理が実行された場合に、前兆状態に移行するまでは複数回の短縮処理の結果を遊技者に判別させず、前兆状態において複数回の短縮処理の結果を報知するため、遊技者に前兆状態に移行するまで遊技を継続させる動機をより強く与えることができ、遊技者の遊技を継続することに対する意欲を向上させることができる。

#### 【0226】

また、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、演出状態が A T 状態である場合にも、短縮処理を実行可能に構成されているとともに、A T 状態において短縮処理を実行した場合には、A T 状態が終了した後の通常状態において、短縮処理の結果を通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に反映する。そして、演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態において短縮処理が実行された場合に、短縮報知アイコンの表示は行うものの、短縮処理によって短縮された遊技回数を報知する演出については、A T 状態及び通常状態において実行せず、通常状態から前兆状態に移行することで前兆状態が開始され、遊技者に演出用ボタン P U が押下されたタイミングで、短縮報知アイコンの表示を期間報知アイコンに変更する演出を実行することで報知するように構成されている。

#### 【0227】

このような構成であることから、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態において短縮処理を実行可能にすることで、A T 状態の終了後の通常状態から C Z 状態に移行するまでの期間を短縮可能であるとともに、A T 状態において短縮処理が実行されたことを短縮報知アイコンによって報知し、A T 状態において実行された短縮処理が A T 状態の終了後の通常状態まで引き継がれることが短縮報知アイコンによって報知されることで、A T 状態において有利な処理が実行され通常状態においても引き続きストックされている

10

20

30

40

50

ことが遊技者に報知されることで、遊技者に前兆状態に移行するまで遊技を継続させる動機を与えることができ、遊技者の遊技を継続することに対する意欲を向上させることができる。

【0228】

6. 通常ゲーム数カウンタと待機ゲーム数カウンタとに関する制御の詳細

次に、第1の実施形態のスロットマシン1において実行される通常ゲーム数カウンタ197cと待機ゲーム数カウンタ197dとに関する制御の詳細について説明する。

【0229】

< 待機ゲーム数カウンタに設定する初期値 >

図13は、待機ゲーム数カウンタ197dに初期値を設定する場合にAT制御手段200が実行する制御処理を示すフローチャートである。第1の実施形態のAT制御手段200は、通常状態における1ゲーム目の遊技において、図13に示す制御処理を実行するように構成されている。

【0230】

待機ゲーム数カウンタ197dに初期値を設定する制御処理において、AT制御手段200は、まず、今回の通常状態がCZ状態から移行されたか否かを判定する(S1)。この処理において、AT制御手段200は、前回の遊技において実行されていた演出状態が第2CZ状態か否かを判定することで、第2CZ状態からAT状態に移行することなく通常状態に移行したか否かを判定している。

【0231】

ステップS1の処理において、今回の通常状態がCZ状態から移行されていないと判定した場合には(NO)、AT制御手段200は、第2擬似ボーナス状態が実行されたか否かを判定する(S2)。この処理において、AT制御手段200は、通常状態に移行する間に実行されていたAT状態において1セット以上の第2擬似ボーナス状態が実行されたか否かを判定する。

【0232】

ステップS2の処理において、第2擬似ボーナス状態が実行されていたと判定した場合には(YES)、AT制御手段200は、通常状態に移行する前のAT状態において、3セットの第2擬似ボーナス状態が実行されたか否かを判定する(S3)。この処理において、AT制御手段200は、3セットの擬似ボーナス状態を実行可能に構成されているAT状態において、3セットの擬似ボーナス状態がすべて第2擬似ボーナス状態であったか否かを判定している。

【0233】

ステップS1の処理において、今回の通常状態がCZ状態から移行されたと判定した場合(YES)、ステップS2の処理において、通常状態に移行する前のAT状態において、第2擬似ボーナス状態が実行されていないと判定した場合(NO)又はステップS3の処理において、通常状態に移行する前のAT状態において、3セットの第2擬似ボーナス状態が実行された判定した場合には(YES)、AT制御手段200は、待機ゲーム数カウンタ197dに初期値として値「200」を設定し(S4)、待機ゲーム数カウンタ197dに初期値を設定する制御処理を終了する。

【0234】

一方、ステップS3の処理において、通常状態に移行する前のAT状態において、1セット又は2セットの第2擬似ボーナス状態が実行された判定した場合には(NO)、AT制御手段200は、待機ゲーム数カウンタ197dに設定する初期値を決定する待機ゲーム数抽選を実行する(S5)。この処理において、AT制御手段200は、値「200」、値「300」、値「400」のいずれかの値を初期値に決定する待機ゲーム数抽選を実行する。

【0235】

次に、AT制御手段200は、待機ゲーム数抽選で決定した値(抽選結果)を待機ゲーム数カウンタ197dの初期値として設定し(S6)、待機ゲーム数カウンタ197dに

初期値を設定する制御処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

< 通常ゲーム数カウンタと待機ゲーム数カウンタとの関係 >

図 1 3 に示したように、A T 制御手段 2 0 0 は、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に初期値を設定する制御処理におけるステップ S 4 の処理において、通常状態に移行する前の演出状態が第 2 C Z 状態であった場合と、通常状態に移行する前の A T 状態において第 2 擬似ボーナス状態が実行されていなかった場合と、には、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に設定する初期値として、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に設定可能な初期値である値「2 0 0」、値「5 0 0」、値「7 0 0」、値「1 0 0 0」のうち最も小さい値と同じ値となる値「2 0 0」を設定する。

10

【 0 2 3 7 】

待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に初期値として値「2 0 0」を設定することにより、A T 制御手段 2 0 0 は、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「0」になるまでに短縮処理を実行しない場合であっても、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「0」に更新されて C Z 状態への移行が決定された時点で、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d の記憶値も値「0」となっていることから、通常状態から前兆状態を介して C Z 状態へ移行する。

【 0 2 3 8 】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、通常状態に移行する前に実行されていた状態が C Z 状態であった場合や、A T 状態ではあったものの第 2 擬似ボーナス状態が実行されなかった場合に、遊技者が十分にメダルを獲得できていないと判定し、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に設定する初期値を通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に設定可能な初期値のうち最も小さい値と同じ値となる値「2 0 0」に決定して通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c が値「0」に更新されて C Z 状態への移行が決定された時点で待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d の記憶値も値「0」となっている可能性を高めることで、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に記憶されている値によって過度に通常状態から前兆状態を介した C Z 状態への移行が抑制されてしまうことを防ぐことができ、次回の C Z 状態への遊技者の期待感を向上させ、遊技者の遊技に対する興味が低下することを防ぐことができる。

20

【 0 2 3 9 】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態に移行する前の A T 状態において第 2 擬似ボーナス状態が 1 セット又は 2 セット実行された場合には、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に初期値を設定する制御処理におけるステップ S 5、ステップ S 6 の処理を実行することで、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に設定する初期値として、待機ゲーム数抽選によって決定した値「2 0 0」、値「3 0 0」、値「4 0 0」のいずれかの値を初期値として設定する。

30

【 0 2 4 0 】

待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に初期値として値「3 0 0」、値「4 0 0」を設定することにより、A T 制御手段 2 0 0 は、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の初期値が待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d の初期値未満に設定された場合や、短縮処理によって大幅に通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値を減算した場合に、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「0」に更新されて C Z 状態への移行が決定された時点においても、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d の記憶値も値「1」以上となっていることから、演出状態を通常状態に維持する。

40

【 0 2 4 1 】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、通常状態に移行する前に実行されていた状態が A T 状態であり且つ A T 状態において 1 セット又は 2 セットの第 2 擬似ボーナス状態が実行されていた場合に、遊技者が十分にメダルを獲得したと判定し、待機ゲーム数カウンタ 1 9 7 d に設定する初期値を通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に設定可能な初期値のうち最も小さい値よりも大きい値「3 0 0」や値「4 0 0」に決定可能に構成されることで、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c が値「0」に更新されて C Z 状態へ

50

の移行が決定された時点においても待機ゲーム数カウンタ197dの記憶値が値「1」以上となっている可能性を高めることができ、通常ゲーム数カウンタ197cに記憶されている値が値「0」になりCZ状態への移行が決定されたとしても通常状態に維持することで、過度な射幸性を抑制することができる。

#### 【0242】

また、AT制御手段200は、通常状態に移行する前のAT状態において3セットの第2擬似ボーナス状態が実行されていた場合には、待機ゲーム数カウンタ197dに初期値を設定する制御処理におけるステップS4の処理において、待機ゲーム数カウンタ197dに設定する初期値として、通常ゲーム数カウンタ197cに設定可能な値のうち最も小さい値と同じ値となる値「200」を設定する。

10

#### 【0243】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、通常状態に移行する前に実行されていた状態がAT状態でありかつ3セットの第2擬似ボーナス状態が実行されていた場合に、1セットの第2擬似ボーナス状態において700枚以上のメダルが獲得されている、つまりAT状態の終了時において第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2100」以上と値「2400」の近傍となっており、速やかに入賞補助が実行されるCZ状態に移行させることでCZ状態において有利区間の特定終了条件を成立させ得る状態となっていると同時に、通常状態が長期に亘って継続してしまうと第2有利区間カウンタ197bの記憶値が小さい値になっていくことでAT状態を開始した際に新たなAT状態を長期に亘って実行可能となってしまう、過度なメダルの払い出しが発生し得る虞があることから、待機ゲーム数カウンタ197dに設定する初期値を通常ゲーム数カウンタ197cに設定可能な初期値のうち最も小さい値と同じ値となる値「200」に決定して通常ゲーム数カウンタ197cが値「0」に更新されてCZ状態への移行が決定された時点で待機ゲーム数カウンタ197dの記憶値も値「0」となっている可能性を高めることで、待機ゲーム数カウンタ197dに記憶されている値によって過度に通常状態から前兆状態を介したCZ状態への移行が抑制されてしまうことを防ぎ、過度な射幸性を抑制することができる。

20

#### 【0244】

この、AT制御手段200によって制御可能に構成された通常状態が、第1の実施形態における補助遊技に係る状態に含まれる第1状態を構成し、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選時におけるベルA～ベルLの入賞補助と、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」の当選時におけるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞補助と、が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であるCZ状態及びAT状態が、第1の実施形態における第2状態を構成する。また、AT状態において実行された第2擬似ボーナス状態の有無及び実行されたセット数が、第2状態における遊技の結果を構成する。

30

#### 【0245】

##### 7. 第1の実施形態のまとめ

以上のように、第1の実施形態のスロットマシン1は、通常状態に移行する前に実行されていた状態がAT状態でありかつAT状態において1セット又は2セットの第2擬似ボーナス状態が実行されていた場合に、遊技者が十分にメダルを獲得したと判定し、待機ゲーム数カウンタ197dに設定する初期値を通常ゲーム数カウンタ197cに設定可能な初期値のうち最も小さい値よりも大きい値「300」や値「400」に決定可能に構成されることで、通常ゲーム数カウンタ197cが値「0」に更新されてCZ状態への移行が決定された時点においても待機ゲーム数カウンタ197dの記憶値が値「1」以上となっている可能性を高めることができ、通常ゲーム数カウンタ197cに記憶されている値が値「0」になりCZ状態への移行が決定されたとしても通常状態に維持することで、過度な射幸性を抑制することができる。

40

#### 【0246】

50



## 〔第2の実施形態〕

次に、第1の実施形態を一部変更した第2の実施形態のスロットマシン1について説明する。第2の実施形態のスロットマシン1は、内部抽選で当選可能な当選態様と、左リールR1～右リールR3の図柄の配列と、遊技状態に応じたリール停止制御と、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様ごとの出玉率と、に係る構成が第1の実施形態とは異なっている。また、第2の実施形態のスロットマシン1は、有効ラインL1が左リールR1の下段、中リールR2の中段、右リールR3の上段から構成されている。その他の構成については、第1の実施形態と同様であるため、第1の実施形態と共通する構成要素には同符号を付して説明を省略する。

## 【0247】

10

## 1. 第2の実施形態における遊技機が備える構成

図14～図21を参照して、第2の実施形態におけるスロットマシン1が備える各構成の詳細について説明する。

## 【0248】

## &lt; 内部抽選の対象となる当選エリア &gt;

図14は、第2の実施形態のスロットマシン1における内部抽選の対象となる当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数と、を示す図である。

## 【0249】

図14に示すように、第2の実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「全小役」、当選エリア「全8枚役」、当選エリア「全3枚役」、当選エリア「全1枚役」、当選エリア「通常リプレイ1」、当選エリア「通常リプレイ2」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」、当選エリア「共通3枚役」、当選エリア「レア役1」、当選エリア「レア役2」、当選エリア「共通9枚役」、当選エリア「RBB&レアリプレイ」、当選エリア「RBB&レア役3」、当選エリア「RBB&共通1枚役」及び当選エリア「RBB」を有しており、当選番号1番～当選番号30番の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン1では、内部抽選の結果として不当選（ハズレ）に当選番号0番が対応付けられている。

20

30

## 【0250】

内部抽選手段120は、乱数判定処理において、当選番号30番に対応付けられた当選エリアから当選番号0番に対応付けられた不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

## 【0251】

第2の実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、ベルA～ベルE、15枚役A～15枚役C、3枚役A～3枚役F、1枚役A～1枚役Sを有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイA、リプレイB、レアリプレイを有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図14に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。また、図14に示すように、スロットマシン1では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「RBB&レア役3」、当選エリア「RBB&共通1枚役」が設定され、ボーナスとリプレイとを含む当選エリアとして、当選エリア「RBB&レアリプレイ」が設定されている。

40

## 【0252】

第2の実施形態において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」は、当選した遊技における遊技状態と、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様と、によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エ

50

リア「レア役１」は、ストップボタンＢ３の押下タイミングが３枚役Ｃを入賞可能な押下タイミングである場合に入賞し、ストップボタンＢ３の押下タイミングが３枚役Ｃを入賞不能な押下タイミングである場合には、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に停止表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。小役を含む当選エリアの当選時において入賞可能となる小役と小役の入賞確率との詳細については、後述する。

#### 【０２５３】

< 図柄の配列 >

図１５は、第２の実施形態のスロットマシン１における左リールＲ１～右リールＲ３の周面に配列された各図柄を示す図である。第２の実施形態では、図１５に示すように、左リールＲ１～右リールＲ３の外周面に、赤７図柄「赤７」、白７図柄「白７」、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」、リプレイ図柄「ＲＰ」、ベル図柄「ＢＬ」、チェリーＡ図柄「ＣＨＡ」、チェリーＢ図柄「ＣＨＢ」、スイカＡ図柄「ＷＭＡ」、スイカＢ図柄「ＷＭＢ」及びブランク図柄「ＢＫ」が配列されている。また、左リールＲ１～右リールＲ３の周面には、それぞれ２０コマの図柄が配列されている。

10

#### 【０２５４】

第２の実施形態において、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」は、正面視において他の図柄よりも広い幅を有しており、左リールＲ１～右リールＲ３の回転中において他の図柄よりも視認性が高い図柄として構成されている。

#### 【０２５５】

20

図１５に示すように、左リールＲ１～右リールＲ３は、それぞれ、リプレイ図柄「ＲＰ」と、ベル図柄「ＢＬ」と、が、４コマ以内の間隔で配列されており、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合と、ベル図柄「ＢＬ」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合と、において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず有効ラインＬ１上に停止表示可能となっている。

#### 【０２５６】

左リールＲ１は、白７図柄「白７」が、停止番号０番、停止番号５番、停止番号１０番のコマに配列され、赤７図柄「赤７」が、停止番号１５番のコマに配列されている。中リールＲ２及び右リールＲ３は、白７図柄「白７」が、停止番号１番、停止番号６番、停止番号１１番のコマに配列され、赤７図柄「赤７」が、停止番号１６番のコマに配列されている。このため、左リールＲ１～右リールＲ３では、白７図柄「白７」と、赤７図柄「赤７」と、の引き込み範囲が重複しない構成となっている。

30

#### 【０２５７】

スロットマシン１では、白７図柄「白７」又は赤７図柄「赤７」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合には、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず有効ラインＬ１上に停止表示可能であり、白７図柄「白７」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合には、白７図柄「白７」を引き込み可能な２０コマ中１５コマの範囲内の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングでストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下された場合に有効ラインＬ１上に停止表示可能であり、赤７図柄「赤７」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合には、赤７図柄「赤７」を引き込み可能な２０コマ中５コマの範囲内の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングでストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下された場合に有効ラインＬ１上に停止表示可能である。

40

#### 【０２５８】

左リールＲ１は、ブランク図柄「ＢＫ」が、停止番号１番、停止番号６番、停止番号１１番のコマに配列され、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」が、停止番号１６番のコマに配列されている。中リールＲ２は、ブランク図柄「ＢＫ」が、停止番号２番、停止番号７番、停止番号１２番のコマに配列され、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」が、停止番号１７番のコマに配列されている。右リールＲ３は、ブランク図柄「ＢＫ」が、停止番号０番、停止番号５番、停止番号１０番のコマに配列され、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」が、停止番号１５番のコマに配列され

50

ている。このため、左リール R 1 ~ 右リール R 3 では、ブランク図柄「B K」と、B A R 図柄「B A R」と、の引き込み範囲が重複しない構成となっている。

#### 【0259】

スロットマシン 1 では、ブランク図柄「B K」又は B A R 図柄「B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、ブランク図柄「B K」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、ブランク図柄「B K」を引き込み可能な 20 コマ中 15 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、B A R 図柄「B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、B A R 図柄「B A R」を引き込み可能な 20 コマ中 5 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能である。

10

#### 【0260】

左リール R 1 は、スイカ A 図柄「W M A」が、停止番号 2 番のコマに配列され、スイカ B 図柄「W M B」が、停止番号 7 番のコマに配列され、チェリー A 図柄「C H A」が、停止番号 12 番のコマに配列され、チェリー B 図柄「C H B」が、停止番号 17 番のコマに配列されている。中リール R 2 及び右リール R 3 は、スイカ A 図柄「W M A」が、停止番号 4 番のコマに配列され、スイカ B 図柄「W M B」が、停止番号 9 番のコマに配列され、チェリー A 図柄「C H A」が、停止番号 14 番のコマに配列され、チェリー B 図柄「C H B」が、停止番号 19 番のコマに配列されている。このため、左リール R 1 ~ 右リール R 3 では、スイカ A 図柄「W M A」と、スイカ B 図柄「W M B」と、チェリー A 図柄「C H A」と、チェリー B 図柄「C H B」と、のそれぞれの引き込み範囲が重複しない構成となっている。

20

#### 【0261】

スロットマシン 1 では、スイカ A 図柄「W M A」、スイカ B 図柄「W M B」、チェリー A 図柄「C H A」又はチェリー B 図柄「C H B」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、スイカ A 図柄「W M A」又はスイカ B 図柄「W M B」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、スイカ A 図柄「W M A」又はスイカ B 図柄「W M B」を引き込み可能な 20 コマ中 10 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、チェリー A 図柄「C H A」又はチェリー B 図柄「C H B」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、チェリー A 図柄「C H A」又はチェリー B 図柄「C H B」を引き込み可能な 20 コマ中 10 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能である。

30

#### 【0262】

##### < 小役の配当 >

第 2 の実施形態において、15 枚役 A ~ 15 枚役 C の配当は、規定投入数（3 枚）よりも多い枚数の払出数（15 枚）に設定されている。また、ベル A ~ ベル E の配当は、規定投入数よりも多い枚数の払出数（8 枚）に設定されている。また、3 枚役 A ~ 3 枚役 F の配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数（3 枚）に設定されている。また、1 枚役 A ~ 1 枚役 S の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（1 枚）に設定されている。

40

#### 【0263】

##### < 小役の入賞図柄組合せ >

図 16 ~ 図 18 は、15 枚役 A ~ 15 枚役 C、ベル A ~ ベル E、3 枚役 A ~ 3 枚役 F、1 枚役 A ~ 1 枚役 S の入賞図柄組合せを示す図である。

#### 【0264】

まず、15 枚役 A ~ 15 枚役 C について説明する。15 枚役 A の入賞図柄組合せは「R

50

P - 赤 7 ( 白 7 ) - B L 」から構成されており、15枚役Aの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず停止表示可能となるように構成されている。第2の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において当選エリア「全小役」に当選した場合に、15枚役Aの入賞図柄組合せ「RP - 赤 7 ( 白 7 ) - B L 」を有効ラインL1上に停止表示するリール停止制御が実行される。

#### 【0265】

15枚役Bの入賞図柄組合せは「赤 7 ( 白 7 ) - B A R - 赤 7 ( 白 7 ) 」から構成されており、15枚役Bの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB2がBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中5コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

10

#### 【0266】

15枚役Cの入賞図柄組合せは「BL - BL - BAR」から構成されており、15枚役Cの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB3がBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中5コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

#### 【0267】

ベルA～ベルEの入賞図柄組合せは、図15、図16に示すように、左リールR1～右リールR3においてそれぞれ4コマ以内の間隔で配列されており、ベルA～ベルEの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

20

#### 【0268】

3枚役A、3枚役B、3枚役E、3枚役Fの入賞図柄組合せは、図15、図16に示すように、左リールR1～右リールR3においてそれぞれ4コマ以内の間隔で配列されており、3枚役A、3枚役B、3枚役E、3枚役Fの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

30

#### 【0269】

3枚役Cの入賞図柄組合せは「RP - WMA ( WMB , CHA , CHB ) - 赤 7 ( BAR ) 」から構成されており、3枚役Cの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB3が赤7図柄「赤7」又はBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中6コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

#### 【0270】

3枚役Dの入賞図柄組合せは「RP - WMA ( WMB , CHA , CHB ) - BK」から構成されており、3枚役Cの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB3がブランク図柄「BK」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中15コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

40

#### 【0271】

1枚役A、1枚役Bの入賞図柄組合せは、図15、図16に示すように、左リールR1～右リールR3においてそれぞれ4コマ以内の間隔で配列されており、1枚役A、1枚役Bの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

#### 【0272】

1枚役C～1枚役Sの入賞図柄組合せは、図17、図18に示す図柄組合せから構成さ

50

れている。1枚役C～1枚役Sの入賞図柄組合せ及び1枚役C～1枚役Sに係るリール停止制御の詳細については、後述する。

#### 【0273】

< 操作態様に応じた小役の入賞確率 >

図19は、非RT状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様に応じて入賞可能となる小役を示す図である。

#### 【0274】

まず、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」について説明する。第2の実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段130によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されており、非RT状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当(8枚)に設定されたベルA～ベルDが入賞せず、規定投入数よりも少ない配当(1枚)に設定された1枚役A～1枚役Nが、図19に示す確率で入賞するように構成されている。

#### 【0275】

当選エリア「打順ベル1」の当選時を例に、1枚役A～1枚役Nの入賞確率の詳細について説明する。図14に示したように、当選エリア「打順ベル1」では、ベルAと、1枚役Aと、1枚役Cと、1枚役Fと、1枚役Kと、が重複当選する。

#### 【0276】

当選エリア「打順ベル1」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が打順1又は打順2で押下された場合、リール制御手段130は、ストップボタンB1が第1停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」に当選した場合において、赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」を有効ラインL1上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ2個であり、ベル図柄「BL」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」を有効ラインL1上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが4個である。

#### 【0277】

リール制御手段130は、ベル図柄「BL」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」のそれぞれを左リールR1の下段に停止表示した場合における有効ラインL1上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル図柄「BL」と、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、ベル図柄「BL」を有効ラインL1上に停止表示することを決定し、ベル図柄「BL」が有効ラインL1を構成する左リールR1の下段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず入賞可能な1枚役Aに限定される。

#### 【0278】

当選エリア「打順ベル1」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が打順3又は打順4で押下された場合、リール制御手段130は、ストップボタンB2が第1停止操作されたことに基づき、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、ベルAの入賞図柄組合せ「赤7(白7)-BL-赤7(白7)」と、1枚役Cの入賞図柄組合せ「WMA(WMB)-BL-WMA(WMB)」と、1枚役Fの入賞図柄組合せ「CHA(CHB)-BL-CHA(CHB)」と、に共通するベル図柄「BL」を有効ラインL1上に停止表示する。

#### 【0279】

当選エリア「打順ベル1」に当選し且つ有効ラインL1を構成する中リールR2の中段にベル図柄「BL」を停止表示している場合、スロットマシン1では、ストップボタンB1に第2停止操作が実行された場合と、ストップボタンB3に第2停止操作が実行された

10

20

30

40

50

場合と、のいずれにおいても、リール停止制御として個数優先制御を実行する。

【0280】

ストップボタンB1に第2停止操作が実行された場合、スロットマシン1では、左リールR1の下段に赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」のいずれの図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合にも、表示可能になる図柄組合せが2個であることから、個数優先制御によって赤7図柄「赤7」と、白7図柄「白7」と、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、のいずれかを有効ラインL1上に停止表示することを決定する。

10

【0281】

ストップボタンB3に第2停止操作が実行された場合、スロットマシン1では、右リールR3の上段に赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」のいずれの図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合にも、表示可能になる図柄組合せが2個であることから、個数優先制御によって赤7図柄「赤7」と、白7図柄「白7」と、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、のいずれかを有効ラインL1上に停止表示することを決定する。

20

【0282】

上述した通り、第2の実施形態のスロットマシン1では、左リールR1及び右リールR3において、スイカA図柄「WMA」又はスイカB図柄「WMB」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲と、チェリーA図柄「CHA」又はチェリーB図柄「CHB」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲と、について、それぞれ重複しない範囲に設定されているとともに、それぞれ20コマ中10コマの範囲に設定されている。

【0283】

このような構成であることから、スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」に当選し且つ打順3又は打順4でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に、第2停止操作が実行された時点で、当該遊技において入賞可能となる役について、入賞図柄組合せが「WMA(WMB)-BL-WMA(WMB)」から構成された1枚役Cと、入賞図柄組合せが「CHA(CHB)-BL-CHA(CHB)」から構成された1枚役Fと、のいずれか一方に限定される。

30

【0284】

そして、スロットマシン1では、入賞可能となっている1枚役Cと1枚役Fとのいずれか一方の入賞図柄組合せを構成する図柄を引き込み可能な20コマ中10コマの範囲内で第3停止操作が実行された場合に、入賞可能となっている1枚役Cと1枚役Fとのいずれか一方が入賞することから、1/2の確率で1枚役Cと1枚役Fとのいずれか一方が入賞する。なお、スロットマシン1では、1枚役C又は1枚役Fが入賞しない押下タイミングで第3停止操作が実行された場合、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし(非入賞)となる。

40

【0285】

当選エリア「打順ベル1」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が打順5又は打順6で押下された場合、リール制御手段130は、ストップボタンB3が第1停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」に当選した場合において、赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「

50

ＣＨＡ」、チェリーＢ図柄「ＣＨＢ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ２個であり、ベル図柄「ＢＬ」、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが４個である。

#### 【０２８６】

リール制御手段１３０は、ベル図柄「ＢＬ」、リプレイ図柄「ＲＰ」のそれぞれを右リールＲ３の上段に停止表示した場合における有効ラインＬ１上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル図柄「ＢＬ」と、リプレイ図柄「ＲＰ」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段１９４に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、ベル図柄「ＢＬ」を有効ラインＬ１上に停止表示することを決定し、ベル図柄「ＢＬ」が有効ラインＬ１を構成する右リールＲ３の上段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が１枚役Ｋに限定される。

#### 【０２８７】

そして、スロットマシン１では、１枚役Ｋの入賞図柄組合せ「ＷＭＡ（ＷＭＢ）－ＷＭＡ（ＷＭＢ）－ＢＬ」を構成する図柄を引き込み可能な２０コマ中１０コマの範囲内で第２停止操作及び第３停止操作が実行された場合に、１枚役Ｋが入賞することから、１／４の確率で１枚役Ｋが入賞する。なお、スロットマシン１では、１枚役Ｋが入賞しない押下タイミングで第２停止操作又は第３停止操作が実行された場合、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

#### 【０２８８】

このような個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御を実行することにより、スロットマシン１は、非ＲＴ状態において当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル８」に当選した場合に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順に応じて、１枚役Ａ、１枚役Ｃ～１枚役Ｎが図１９に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

#### 【０２８９】

次に、当選エリア「打順３枚役１」～当選エリア「打順３枚役４」について説明する。第２の実施形態のスロットマシン１は、当選エリア「打順３枚役１」～当選エリア「打順３枚役４」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段１３０によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されている。当選エリア「打順３枚役１」、当選エリア「打順３枚役２」は、打順３又は打順４でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合にリール停止制御として枚数優先制御が実行されることで３枚役Ａが入賞する。また、当選エリア「打順３枚役３」、当選エリア「打順３枚役４」は、打順５又は打順６でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合にリール停止制御として枚数優先制御が実行されることで３枚役Ｂが入賞する。

#### 【０２９０】

スロットマシン１では、当選エリア「打順３枚役１」～当選エリア「打順３枚役４」に当選し且つ３枚役Ａ、３枚役Ｂを入賞させることができない打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル８」と略同様の個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、１枚役Ａ、１枚役Ｇ～１枚役Ｎが図１９に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

#### 【０２９１】

次に、当選エリア「打順１５枚役１」～当選エリア「打順１５枚役４」について説明する。図１９に示すように、当選エリア「打順１５枚役１」～当選エリア「打順１５枚役４」は、１５枚役Ｂ、１５枚役Ｃを入賞可能な打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合に、１／４の確率で１５枚役Ｂ、１５枚役Ｃが入賞し、３／４の確率で１枚役Ａが入賞するように構成されている。

## 【0292】

上述したように、15枚役Bは、入賞図柄組合せ「赤7(白7) - BAR - 赤7(白7)」から構成されており、中リールR2のBAR図柄「BAR」を引き込み可能な20コマ中5コマの範囲内でストップボタンB2に第1停止操作が実行された場合に、15枚役Bが入賞可能になることから、1/4の確率で15枚役Bが入賞し、中リールR2のBAR図柄「BAR」を引き込むことができない20コマ中15コマの範囲内でストップボタンB2に第1停止操作が実行された場合に、1枚役Aの入賞図柄組合せ「BL - WMA (WMB, CHA, CHB) - RP」を構成するスイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」のいずれかが中リールR2の中段に停止表示されて1枚役Aが入賞可能になることから、3/4の確率で1枚役Aが入賞する。

## 【0293】

また、15枚役Cは、入賞図柄組合せ「BL - BL - BAR」から構成されており、右リールR3のBAR図柄「BAR」を引き込み可能な20コマ中5コマの範囲内でストップボタンB3に第1停止操作が実行された場合に、15枚役Cが入賞可能になることから、1/4の確率で15枚役Cが入賞し、右リールR3のBAR図柄「BAR」を引き込むことができない20コマ中15コマの範囲内でストップボタンB3に第1停止操作が実行された場合に、1枚役Aの入賞図柄組合せ「BL - WMA (WMB, CHA, CHB) - RP」を構成するリプレイ図柄「RP」が右リールR3の中段に停止表示されて1枚役Aが入賞可能になることから、3/4の確率で1枚役Aが入賞する。

## 【0294】

スロットマシン1では、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」に当選し且つ15枚役B、15枚役Cを入賞させることができない打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」と略同様の個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、1枚役A、1枚役C～1枚役F、1枚役R、1枚役Sが図19に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

## 【0295】

当選エリア「レア役1」、当選エリア「レア役2」、当選エリア「共通9枚役」、当選エリア「RBB & レア役3」、当選エリア「RBB & 共通1枚役」は、図19に示す入賞確率で当選している小役が入賞する。

## 【0296】

図20は、ボーナス成立状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様に応じて入賞可能となる小役を示す図である。

## 【0297】

第2の実施形態のスロットマシン1は、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3が正解打順で押下された場合には、リール停止制御として枚数優先制御を実行することで、規定投入数よりも多い配当(8枚)に設定されたベルA～ベルDを入賞可能にし、正解打順とは異なる不正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合には、個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、1枚役A、1枚役C～1枚役Nが図20に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

## 【0298】

また、スロットマシン1では、ボーナス成立状態において当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」に当選した場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3が3枚役A、3枚役Bを入賞可能にする1つの打順(例えば、当選エリア「打順3枚役1」であれば打順3)で押下された場合に、規定投入数よりも同じ配当(3枚)に設定された3枚役A、3枚役Bを入賞可能にし、他の打順でストップボタンB1～スト



ップボタン B 3 が押下された場合には、個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、規定投入数よりも少ない配当（1枚）に設定された1枚役 A、1枚役 C～1枚役 N が図 20 に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

#### 【0299】

つまり、第2の実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」の当選時にストップボタン B 1～ストップボタン B 3 がランダムな打順で押下された場合に、3枚役 A、3枚役 B を入賞可能にする打順が1種類に設定されたボーナス成立状態である場合よりも、3枚役 A、3枚役 B を入賞可能にする打順が2種類に設定された非 R T 状態である場合の方が、3枚役 A、3枚役 B の入賞頻度が高い構成となっている。

10

#### 【0300】

また、図 19、図 20 に示すように、第2の実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」、当選エリア「レア役1」、当選エリア「レア役2」、当選エリア「共通9枚役」、当選エリア「R B B & レア役3」、当選エリア「R B B & 共通1枚役」について、非 R T 状態と、ボーナス成立状態と、で入賞可能となる小役に変化を生じない構成となっている。

#### 【0301】

< 非ボーナス状態における小役の当選確率とボーナス状態における小役の当選確率 >

次に、第2の実施形態のスロットマシン1において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のボーナスが作動していない遊技状態（非ボーナス状態）における小役の当選確率と、ボーナス状態における小役の当選確率と、の関係の詳細について説明する。

20

#### 【0302】

図 14 に示すように、内部抽選テーブル C では、15枚役 A～15枚役 C、ベル A～ベル E、3枚役 A～3枚役 F、1枚役 A～1枚役 S のすべての小役が重複当選する当選エリア「全小役」と、ベル A～ベル E、3枚役 A～3枚役 F、1枚役 A～1枚役 S の15枚役 A～15枚役 C を除く小役が重複当選する当選エリア「全8枚役」と、3枚役 A～3枚役 F、1枚役 A～1枚役 S が重複当選する当選エリア「全3枚役」と、1枚役 A～1枚役 S が重複当選する当選エリア「全1枚役」と、に乱数が対応付けられている。

#### 【0303】

内部抽選テーブル C が選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」の当選確率は、 $2600 / 65536$ （約  $1 / 25.2$ ）であり、当選エリア「全8枚役」の当選確率は、 $2440 / 65536$ （約  $1 / 26.9$ ）であり、当選エリア「全3枚役」の当選確率は、 $18200 / 65536$ （約  $1 / 3.6$ ）であり、当選エリア「全1枚役」の当選確率は、 $33315 / 65536$ （約  $1 / 2.0$ ）であることから、当選エリア「全小役」又は当選エリア「全1枚役」に当選する確率は、 $56555 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。

30

#### 【0304】

また、スロットマシン1において、非ボーナス状態において選択される内部抽選テーブル、つまり内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B において小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率は、 $56554 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。

40

#### 【0305】

このため、第2の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において小役に当選する確率が、非ボーナス状態における小役の当選確率よりも高い確率となるように構成されている。

#### 【0306】

また、ボーナス状態においては、15枚役 A～15枚役 C について、当選エリア「全小役」に含まれる構成であり、15枚役 A～15枚役 C のそれぞれの当選確率が  $2600 / 65536$ （約  $1 / 25.2$ ）となっている。非ボーナス状態においては、15枚役 A が、当選エリア「打順15枚役1」に含まれ、15枚役 B が、当選エリア「打順15枚役1

50

」、当選エリア「打順 15 枚役 2」に含まれ、15 枚役 C が、当選エリア「打順 15 枚役 3」、当選エリア「打順 15 枚役 4」に含まれることから、15 枚役 A の当選確率が  $1300 / 65536$  (約  $1 / 50.4$ ) となっており、15 枚役 B、15 枚役 C のそれぞれの当選確率が  $2600 / 65536$  (約  $1 / 25.2$ ) となっている。このため、ボーナス状態における 15 枚役 A の当選確率は、非ボーナス状態における 15 枚役 A の当選確率よりも高い当選確率となっており、ボーナス状態における 15 枚役 B、15 枚役 C の当選確率と、非ボーナス状態における 15 枚役 B、15 枚役 C の当選確率と、は、同じ当選確率となっている。

#### 【0307】

つまり、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス状態における少なくとも 1 つの所定の小役の当選確率について、非ボーナス状態における所定の小役の当選確率よりも高い当選確率に構成されている。

#### 【0308】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、非ボーナス状態における 15 枚の配当に設定された 15 枚役 B、15 枚役 C のいずれかに当選する確率、つまり 15 枚役 B、15 枚役 C のそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」の当選確率の合算である  $5200 / 65536$  (約  $1 / 12.6$ ) となっており、ボーナス状態における 15 枚役 B、15 枚役 C のいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率である  $2600 / 65536$  (約  $1 / 25.2$ ) よりも高い当選確率となっている。

#### 【0309】

また、非ボーナス状態における 8 枚の配当に設定されたベル A～ベル E のいずれかに当選する確率、つまりベル A～ベル E のそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」の当選確率と、当選エリア「共通 9 枚役」の当選確率と、当選エリア「レア役 3」の当選確率と、の合算である  $20488 / 65536$  (約  $1 / 3.2$ ) となっており、ボーナス状態におけるベル A～ベル E のいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率と、当選エリア「全 8 枚役」の当選確率と、の合算である  $5040 / 65536$  (約  $1 / 13.0$ ) よりも高い当選確率となっている。

#### 【0310】

このため、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナス状態について、メダルの獲得率の期待値が 100% 未満となっている。

#### 【0311】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」について、入賞補助が実行されない場合に、ストップボタン B1～ストップボタン B3 の操作態様が適切な場合に 15 枚役 B、15 枚役 C、ベル A～ベル D が入賞可能となり、入賞補助が実行された場合には、入賞補助に従った遊技が実行されることで 15 枚役 B、15 枚役 C、ベル A～ベル D を確実に入賞させることができる構成となっている。

#### 【0312】

このように、第 2 の実施形態においては、ボーナス状態において規定投入数よりも多い配当に設定された小役を含む当選態様が得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において規定投入数よりも多い配当に設定された小役を含む当選態様が得られる確率よりも圧縮しており、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を 100% 未満にまで引き上げた上で AT 遊技に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、AT 機能を備えたスロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

#### 【0313】

< AT 状態における入賞補助 >

第 2 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、CZ 状態又は AT 状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選

10

20

30

40

50

エリア「打順 3 枚役 4」に当選した場合に、ベル A ～ベル D、3 枚役 A、3 枚役 B を入賞可能にする打順を報知する入賞補助を実行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態又は A T 状態において当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合に、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能にする打順及び第 1 停止操作の押下タイミングを報知する入賞補助を実行する。

#### 【0 3 1 4】

演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態又は A T 状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」に当選した場合に、ベル A ～ベル D、3 枚役 A、3 枚役 B を入賞可能にする打順を表示装置 3 3 0 に表示する入賞補助演出を実行する。また、演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態又は A T 状態において当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合に、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能にする打順及び第 1 停止操作の押下タイミングを表示装置 3 3 0 に表示する入賞補助演出を実行する。

10

#### 【0 3 1 5】

演出制御手段 1 8 0 は、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C の入賞補助演出において、第 1 停止操作を実行するストップボタン及び該ストップボタンの押下タイミングを報知する第 1 入賞補助演出指標として、B A R 図柄「B A R」に略類似した意匠性を有する画像を表示装置 3 3 0 に表示する。

#### 【0 3 1 6】

また、第 2 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」に当選した場合に、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段 1 8 0 に送信しない構成となっている。一方、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合には、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段 1 8 0 に送信する構成となっている。

20

#### 【0 3 1 7】

##### 2. 各遊技状態における出玉率

30

次に、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様（遊技方法）ごとの出玉率について説明する。図 2 1 は、各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率をまとめた表である。

#### 【0 3 1 8】

図 2 1 に示す遊技方法のうち、打順 1（ランダム）～打順 6（ランダム）は、1 つの打順で且つランダムな押下タイミングでストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 を押下する遊技方法である。打順 1（目押し）～打順 6（目押し）は、1 つの打順で且つ 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能な打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 を押下する場合に第 1 停止操作を 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能な押下タイミングで押下するとともに、3 枚役 C を入賞可能な押下タイミングでストップボタン B 3 を押下する遊技方法である。

40

#### 【0 3 1 9】

ランダム打ちとは、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングをランダムに行う遊技方法である。そして、A T（目押し）は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」の当選時に入賞補助に従った遊技が実行され、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C、ベル A ～ベル D、3 枚役 A、3 枚役 B が入賞する遊技方法である。

#### 【0 3 2 0】

打順 1、打順 2 でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下される場合、遊技方

50

法が打順 1 (ランダム)、打順 2 (ランダム)である場合よりも、打順 1 (目押し)、打順 2 (目押し)である場合の方が、当選エリア「レア役 1」の当選時における 3 枚役 C の入賞確率が高いため、打順 1 (ランダム)、打順 2 (ランダム)である場合よりも、打順 1 (目押し)、打順 2 (目押し)である場合の方が出玉率が高くなる。

#### 【0321】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、一般中 (非 R T 状態) においてランダム打ちで遊技を行った場合、出玉率が約 49.6%と極めて低い出玉率に設定されている。しかしながら、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、図 14 に示した様に、非 R T 状態において、R B B を含む当選エリア (当選エリア「R B B & レアリプレイ」、当選エリア「R B B & レア役 3」、当選エリア「R B B & 共通 1 枚役」、当選エリア「R B B」) のいずれかに当選する確率が  $7304 / 65536$  (約  $1 / 9.0$ ) となっているため、非 R T 状態からボーナス成立状態に移行するまでに実行される遊技回数が極めて少ない遊技回数となる確率が高い構成となっている。

10

#### 【0322】

また、打順 1 (目押し)、打順 2 (目押し)で遊技を行う場合、非 R T 状態である場合よりもボーナス成立状態である場合の方が、出玉率がわずかに高い構成となっている。これは、図 14 に示したように、ボーナス成立状態である場合には、当選エリア「通常リプレイ 2」の当選確率が上昇することに伴うものである。

#### 【0323】

第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、非 R T 状態において、打順 3 (目押し)～打順 6 (目押し)で遊技を行う場合が最も出玉率が高い約 73.6%となるように構成されており且つボーナス状態における出玉率である約 74.5%よりも低い出玉率となるように構成されている。

20

#### 【0324】

第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態における打順 1 (ランダム)～打順 6 (ランダム)で遊技を行う場合の出玉率について、打順 1 (ランダム)の出玉率及び打順 2 (ランダム)の出玉率が約 55.2%に設定され、打順 3 (ランダム)の出玉率、打順 4 (ランダム)の出玉率、打順 5 (ランダム)の出玉率及び打順 6 (ランダム)の出玉率が約 57.2%に設定されている。

#### 【0325】

また、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態における打順 1 (ランダム)～打順 6 (ランダム)で遊技を行う場合の出玉率について、打順 1 (ランダム)の出玉率及び打順 2 (ランダム)の出玉率が約 55.2%に設定され、打順 3 (ランダム)の出玉率、打順 4 (ランダム)の出玉率、打順 5 (ランダム)の出玉率及び打順 6 (ランダム)の出玉率が約 76.4%に設定されている。

30

#### 【0326】

そして、スロットマシン 1 では、ボーナス状態における打順 1 (ランダム)～打順 6 (ランダム)で遊技を行う場合の出玉率について、いずれの打順 (ランダム)である場合にも、出玉率が約 74.5%に設定されている。

#### 【0327】

< 当選エリアと遊技方法ごとの出玉率との関係 >

図 19、図 20 に示したように、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のいずれの遊技状態である場合にも、打順 1、打順 2 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下されることで 1 枚役 A が  $1 / 1$  の確率で入賞する構成となっている。

40

#### 【0328】

このような構成であることから、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、図 21 に示したように、打順 1 又は打順 2 で遊技が行われる場合の出玉率を 55%以上に設定できるた

50

め、ランダム打ちされる場合における出玉率を60%以上（第2の実施形態のスロットマシン1は約64.5%）に設定することができ、17500ゲーム以上の長期に亘って遊技が行われる場合に過度にメダルが費消されることがなく、遊技メダル等の獲得に係る遊技機の性能に関する規格に沿った適格な性能を実現することができる。

【0329】

また、第2の実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」について、非RT状態では、規定投入数よりも多い配当（8枚）に設定されたベルA～ベルDがいずれの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合にも入賞しないリール停止制御が実行され、ボーナス成立状態では、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合にベルA～ベルDが入賞するリール停止制御が実行される。

10

【0330】

また、スロットマシン1は、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」について、非RT状態では、複数の打順で規定投入数と同じ配当（3枚）に設定された3枚役A、3枚役Bが入賞可能になるリール停止制御が実行され、ボーナス成立状態では、予め設定された1つの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に3枚役A、3枚役Bが入賞するリール停止制御が実行される。

【0331】

そして、スロットマシン1は、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」について、非RT状態及びボーナス成立状態のいずれの遊技状態においても、打順及び第1停止操作の押下タイミングが適切な場合に規定投入数と多い配当（15枚）に設定された15枚役B、15枚役Cが入賞可能になるリール停止制御が実行される。

20

【0332】

このような構成であることから、第2の実施形態のスロットマシン1は、図21に示したように、非RT状態である場合と、ボーナス成立状態である場合と、のいずれにおいても、打順1（ランダム）～打順6（ランダム）で遊技を行う場合の出玉率について、打順1（ランダム）の出玉率及び打順2（ランダム）の出玉率よりも、打順3（ランダム）の出玉率、打順4（ランダム）の出玉率、打順5（ランダム）の出玉率及び打順6（ランダム）の出玉率の方が高い出玉率となるように構成することができ、遊技状態が非RT状態からボーナス成立状態に遷移した場合にも、遊技方法によって遊技者にとって有利な度合いが変化することがない構成にすることができる。また、図21に示したように、スロットマシン1は、ボーナス状態である場合において、打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率でいずれも同一の出玉率に構成されているため、ボーナス状態における遊技方法がいずれの打順である場合にも遊技者にとって有利な度合いが変化することがない構成となっている。

30

【0333】

このため、第2の実施形態のスロットマシン1は、打順3～打順6でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される遊技が行われた場合に、AT制御手段200によって制御される指示機能に係る状態（演出状態）によって、打順1、打順2で遊技が行われる場合における出玉率との差分を調整する制御（例えば、通常状態において打順3～打順6で遊技が行われた場合に通常ゲーム数カウンタ197cのデクリメント更新を実行しない等）を実行するように構成した場合であっても、遊技状態によって遊技者が不当な不利益を被る虞がなく、遊技の公正を維持しつつ遊技方法に応じた制御を実行することができる。

40

【0334】

この、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」が、規定投入数よりも多い配当（8枚）に設定されたベルA～ベルD（第1小役）の入賞確率について、非RT状態（第1遊技状態）である場合よりもボーナス成立状態（第2遊技状態）である場合の方が高い確率に設定された複数の第1当選態様を構成し、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」が、規定投入数よりも同じ配当（3枚）に設定された3枚役A

50

、3枚役B（第2小役）の入賞確率について、ボーナス成立状態（第2遊技状態）である場合よりも非RT状態（第1遊技状態）である場合の方が高い確率に設定された複数の第2当選態様を構成し、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」が、規定投入数よりも多い配当（15枚）に設定された15枚役B、15枚役C（第3小役）の入賞確率について、非RT状態（第1遊技状態）である場合と、ボーナス成立状態（第2遊技状態）である場合と、で同じ確率に設定された複数の第3当選態様を構成する。

#### 【0335】

また、第1小役、第2小役、第3小役を入賞可能にする打順3～打順6が、第1操作態様を構成し、第1小役、第2小役、第3小役が入賞しない打順1、打順2が、第2操作態様を構成する。

#### 【0336】

また、複数の第1当選態様のいずれかに当選する確率である第1当選確率と、複数の第2当選態様のいずれかに当選する確率である第2当選確率と、複数の第3当選態様のいずれかに当選する確率である第3当選確率と、について、第1遊技状態において第1操作態様で遊技が行われる場合の出玉率が第1遊技状態において第2操作態様で遊技が行われる場合の出玉率よりも高い出玉率となり、且つ第2遊技状態において第1操作態様で遊技が行われる場合の出玉率が第2遊技状態において第2操作態様で遊技が行われる場合の出玉率よりも高い出玉率となるように当選確率に構成されている。

#### 【0337】

また、上述したように、第2の実施形態のスロットマシン1は、規定投入数よりも多い配当が設定された小役を含む当選態様として、ボーナス成立状態で且つ正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に8枚の配当が設定されたベルA～ベルDが入賞可能となる当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」と、予め設定された打順（特定打順）で且つ引き込み範囲が20コマ中5コマに設定されたBAR図柄「BAR」を引き込み可能な押下タイミングで第1停止操作が実行された場合に15枚の配当が設定された15枚役B、15枚役Cが入賞可能となる当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」と、を有しており、入賞補助が実行された場合に、BAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示する押下タイミングを意識した遊技、いわゆる目押しが実行された場合と、目押しが実行されない場合と、で出玉率に差が出る（入賞補助に従い且つ目押しが実行されて15枚役B、15枚役Cが入賞する遊技が行われる場合の出玉率は約176.4%、入賞補助に従い且つ目押しが実行されず15枚役B、15枚役Cが入賞しない遊技が行われる場合の出玉率は約156.1%）構成となっている。

#### 【0338】

このような構成により、第2の実施形態のスロットマシン1は、入賞補助に従い且つ目押しが実行されず15枚役B、15枚役Cが入賞しない遊技が行われる場合における出玉率が過度に高まり、遊技機の商品性が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0339】

また、上述したように第2の実施形態において、AT制御手段200は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した場合に、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段180に送信しない構成となっている。一方、AT制御手段200は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」に当選した場合には、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段180に送信する構成となっている。

#### 【0340】

このため、第2の実施形態のスロットマシン1は、通常状態又は前兆状態における当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」の当選時において、択役グループ情報

10

20

30

40

50

を用いた演出を行わない構成となっていることから、主制御表示装置 500 を用いた入賞補助を実行しない構成となっている。一方、スロットマシン 1 は、通常状態又は前兆状態における当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」の当選時において、択役グループ情報を用いた演出を実行可能に構成されていることから、主制御表示装置 500 を用いた入賞補助を実行する構成となっている。

#### 【0341】

このような構成により、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、通常状態又は前兆状態における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」の当選時において、入賞補助を実行しないため、通常状態又は前兆状態においてもベル A～ベル D を入賞可能になってしまい出玉率が過度に高くなることを防止することができ、CZ 状態、AT 状態に移行した後、つまり AT 遊技が開始された後のメダルの獲得性能を高めることができるため、AT 機能を備えたスロットマシン 1 の商品性を向上させることができる。

10

#### 【0342】

##### [ 他の実施形態 ]

なお、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、通常状態が開始されたタイミングにおいて、待機ゲーム数カウンタ 197 d の記憶値のデクリメント更新を開始することで、第 2 期間の起算を開始するように構成されているが、これに限定されない。AT 制御手段 200 は、例えば、通常状態において第 1 期間が経過した後のタイミング（所定のタイミング）において、第 2 期間の起算するように構成されていてもよい。また、AT 制御手段 200 は、例えば、通常状態で且つ第 1 期間の経過中において、第 2 期間を起算するか否かを決定する抽選を行い、該抽選において「第 2 期間を起算」に当選したタイミング（所定のタイミング）で第 2 期間を起算するように構成されていてもよい。

20

#### 【0343】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、通常状態に移行する前に実行されていた状態における遊技の結果によって、通常状態の開始時に待機ゲーム数カウンタ 197 d に設定する初期値を決定するように構成されているが、これに限定されない。AT 制御手段 200 は、例えば、通常状態に移行する前に実行されていた CZ 状態又は AT 状態における遊技の結果として、通常状態が開始された時点における第 2 有利区間カウンタ 197 b の記憶値を参照して、待機ゲーム数カウンタ 197 d に設定する初期値を決定するように構成されていてもよい。

30

#### 【0344】

このように構成される場合において、AT 制御手段 200 は、例えば、CZ 状態、AT 状態が終了した場合における遊技の結果として、第 2 有利区間カウンタ 197 b の記憶値が値「700」以上であった場合（所定の結果以上であった場合）に、待機ゲーム数カウンタ 197 d に初期値を設定するように構成されていてもよい。

#### 【0345】

また、このように構成される場合において、AT 制御手段 200 は、例えば、CZ 状態、AT 状態が終了した場合における遊技の結果として、第 2 有利区間カウンタ 197 b の記憶値が値「700」以上であった場合（所定の結果以上であった場合）に、通常ゲーム数カウンタ 197 c の初期値を設定し、通常ゲーム数カウンタ 197 c の記憶値が毎ゲーム実行されるデクリメント更新又は短縮処理によって値「0」になったことに基づき通常ゲーム数カウンタ 197 c の記憶値に値「150」等の固定値又は複数の値から抽選により決定した値を加算することで、通常状態を維持しつつ通常ゲーム数カウンタ 197 c の記憶値のデクリメント更新及び短縮処理による期間の短縮を継続するように構成されていてもよい。

40

#### 【0346】

つまり、AT 制御手段 200 は、CZ 状態、AT 状態が終了した場合における遊技の結果が所定の結果以上であった場合に、第 2 期間を設定することを決定し、設定を決定した

50

第２期間について、通常状態の開始時に期間の長さを予め決定している（値「１５０」等の固定値を通常ゲーム数カウンタ１９７ｃに加算）ことで通常状態の開始時から実質的に第２期間を設定するように構成されていてもよく、また、第１期間の経過後に複数の値から抽選により決定した値を加算することで、通常状態において第１期間の経過後に第２期間を設定するように構成されていてもよい。

【０３４７】

通常状態の開始時に第２期間を実質的に設定する構成において、ＡＴ制御手段２００は、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃに設定する初期値によって経過が管理される第１期間が経過した後のタイミング（所定のタイミング）で、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃの初期値に加算されることで設定された第２期間を起算するように構成されていてもよい。

10

【０３４８】

また、通常状態の開始時に第２期間を実質的に設定する構成において、ＡＴ制御手段２００は、通常状態が開始されたタイミング（所定のタイミング）で通常ゲーム数カウンタ１９７ｃの初期値に加算されることで設定された第２期間を起算するように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、例えば、通常状態で且つ第１期間の経過中において、第２期間を起算するか否かを決定する抽選を行い、該抽選において「第２期間を起算」に当選したタイミング（所定のタイミング）で第２期間を起算するように構成されていてもよい。

【０３４９】

通常状態の開始時又は第１期間が経過する以前のタイミングで第２期間の起算が開始される構成の場合、ＡＴ制御手段２００は、第２期間が経過するまでの間、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃの記憶値を値「２」でデクリメント更新するように構成されていればよい。

20

【０３５０】

通常状態において第１期間が経過した後に第２期間を設定する構成において、ＡＴ制御手段２００は、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃに設定する初期値によって経過が管理される第１期間が経過した後のタイミング（所定のタイミング）で、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃの初期値に加算されることで設定された第２期間を起算するように構成されていてもよい。

【０３５１】

また、これらのように構成される場合、ＡＴ制御手段２００は、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃの初期値として設定した値がデクリメント更新又は短縮処理によって値「０」になった時点で、通常状態から前兆状態を介してＣＺ状態へ移行させることを決定するように構成される。

30

【０３５２】

これらのように構成されることで、スロットマシン１は、通常状態に移行する前に実行されていたＣＺ状態又はＡＴ状態における遊技の結果として、遊技者が獲得したメダルが７００枚以上であった場合に、遊技者が十分にメダルを獲得したと判定し、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃに設定した初期値がデクリメント更新又は短縮処理によって値「０」となり、ＣＺ状態への移行が決定された場合においても、通常ゲーム数カウンタ１９７ｃの記憶値に所定の値が加算されることで通常状態に維持されるため、過度な射幸性を抑制することができる。

40

【０３５３】

また、スロットマシン１は、第１期間が経過した時点でＣＺ状態への移行を決定するため、ＣＺ状態への移行を決定する制御処理に変更を加える必要がないとともに、単一の通常ゲーム数カウンタ１９７ｃによって第１期間と第２期間とを計数できるため、プログラム容量や記憶手段１９０のデータ容量が増大することを防ぎつつ、過度な射幸性を抑制することができる。

【０３５４】

また、第１の実施形態、第２の実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、通常状態に

50



移行する前に実行されていた状態における遊技の結果によって、通常状態の開始時に待機ゲーム数カウンタ197dに設定する初期値を決定するように構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、例えば、通常状態が開始される際に、次のAT状態において実行する擬似ボーナス状態をストック可能に構成され、該ストックが所定のセット数以上となった場合に、待機ゲーム数抽選を実行するように構成されていてもよい。

【0355】

つまり、AT制御手段200は、通常状態の終了後に開始されるAT状態における擬似ボーナス状態の有無に基づき、待機ゲーム数カウンタ197dの初期値を設定するように構成されていてもよい。

10

【0356】

また、第1の実施形態、第2の実施形態において、AT制御手段200は、遊技の結果として、第2擬似ボーナス状態の実行の有無及び実行した回数を参照するように構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、例えば、AT状態についてゲーム数で管理する構成とし、AT状態においてAT状態を継続する期間を加算（上乗せ）する上乗せ処理を、通常のAT状態（通常AT状態）である場合よりも高確率で実行する上乗せ特化状態の実行の有無及び実行された回数を、遊技の結果として参照するように構成されていてもよい。

【0357】

また、第1の実施形態、第2の実施形態において、AT制御手段200は、第1期間として通常ゲーム数カウンタ197cを用いて遊技回数を計数し、第1期間として待機ゲーム数カウンタ197dを用いて遊技回数を計数するように構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、例えば、所定の当選エリアに当選した回数を第1期間及び第2期間として計数するように構成されていてもよい。つまり、第1期間、第2期間は、遊技回数に限らず、所定の当選エリアに当選した回数でもよく、また、所定の役が入賞した回数でもよく、第1の実施形態、第2の実施形態に限定されるものではない。

20

【0358】

また、第2の実施形態において、スロットマシン1は、非RT状態における打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率について、図21に示したように打順によって差を有するように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、非RT状態における打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率について、いずれの打順であっても略同一の出玉率となるように構成されていてもよい。また、スロットマシン1は、ボーナス成立状態についても略同様に、いずれの打順であっても略同一の出玉率となるように構成されていてもよい。

30

【0359】

また、第2の実施形態において、スロットマシン1は、ボーナス状態においていずれの遊技方法で遊技が行われた場合にも、出玉率に変化がないように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、非RT状態とボーナス成立状態との少なくとも一方において、打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率で打順によって出玉率に差を有する場合、ボーナス状態においても、打順によって出玉率に差を有するように構成されていてもよい。

40

【0360】

非RT状態とボーナス成立状態との少なくとも一方の遊技状態と、ボーナス状態と、において打順によって出玉率に差を有するよう構成される場合、スロットマシン1は、各打順の出玉率の大小関係について、非RT状態とボーナス成立状態との少なくとも一方の遊技状態と、ボーナス状態と、で変化しないように構成される必要がある。具体的には、スロットマシン1は、ボーナス成立状態において、打順1（ランダム）の出玉率＝打順2（ランダム）の出玉率＜打順3（ランダム）の出玉率＝打順4（ランダム）の出玉率＝打順5（ランダム）の出玉率＝打順6（ランダム）の出玉率と構成されている場合に、ボーナス状態においても、打順1（ランダム）の出玉率＝打順2（ランダム）の出玉率＜打順3

50

(ランダム)の出玉率 = 打順 4 (ランダム)の出玉率 = 打順 5 (ランダム)の出玉率 = 打順 6 (ランダム)の出玉率と構成される必要がある。

【0361】

また、第 2 の実施形態において、スロットマシン 1 は、予め設定された打順で且つ第 1 停止操作の押下タイミングが B A R 図柄「B A R」を有効ライン L 1 上に引き込み可能なタイミングである場合に 15 枚役 B、15 枚役 C が入賞可能となる当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」を有しているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、例えば、15 枚役 B が単独当選する当選エリア「15 枚役 1」と、15 枚役 C が単独当選する当選エリア「15 枚役 2」と、を有するように構成してもよい。

【0362】

このように構成された場合、スロットマシン 1 は、当選エリア「打順 15 枚役 1」の当選時において、打順によらずストップボタン B 2 の押下タイミングが B A R 図柄「B A R」を引き込み可能な押下タイミングであれば 15 枚役 B が入賞し、ストップボタン B 2 の押下タイミングが B A R 図柄「B A R」を引き込み不能な押下タイミングであればいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし (非入賞) となり、当選エリア「打順 15 枚役 2」の当選時において、打順によらずストップボタン B 3 の押下タイミングが B A R 図柄「B A R」を引き込み可能な押下タイミングであれば 15 枚役 C が入賞し、ストップボタン B C の押下タイミングが B A R 図柄「B A R」を引き込み不能な押下タイミングであればいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし (非入賞) となるように構成される。

【0363】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、スロットマシン 1 は、各カウンタや記憶手段の記憶値に初期値として値をセットし、毎回の遊技の実行時に 1 ずつ減算するデクリメント更新や、毎回の遊技の実行時に 1 ずつ加算するインクリメント更新を実行するように構成されているが、これに限らず、各カウンタや記憶手段の更新方法については乗算や除算等を実行するように構成されていてもよく、特に限定されない。

【符号の説明】

【0364】

- 1        スロットマシン (遊技機)
- 120    内部抽選手段
- 200    A T 制御手段 (補助遊技制御手段)
- R 1    左リール
- R 2    中リール
- R 3    右リール

10

20

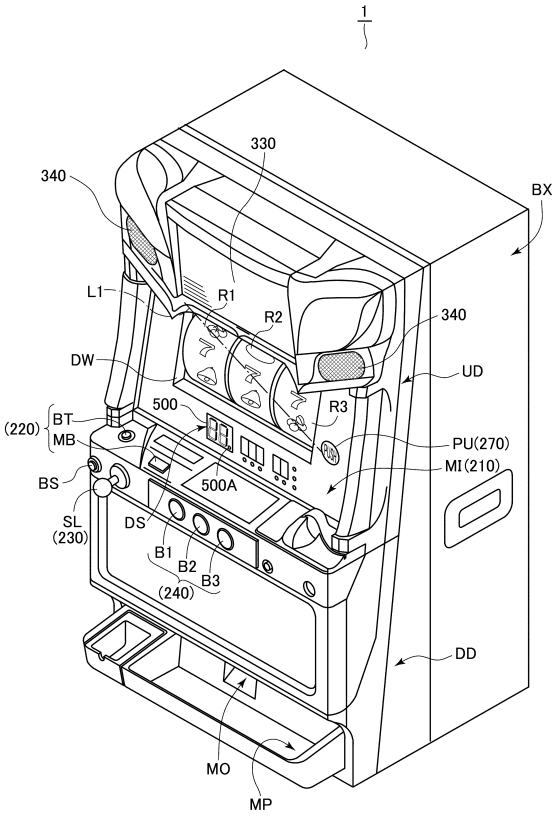
30

40

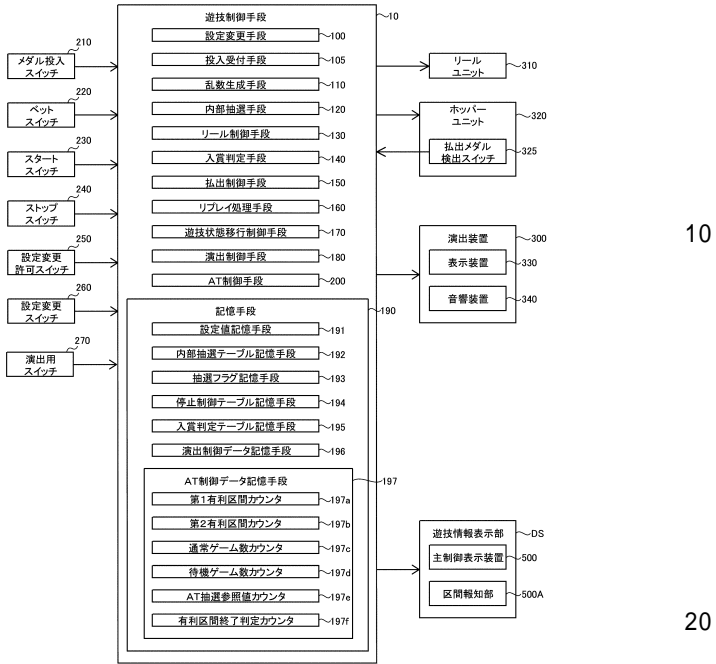
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

当選番号	当選エリア	当選役	抽選回数(全小役)	抽選回数(中役)	抽選回数(大役)
0	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	8977	5129	51430
1	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	7608	7608	7608
2	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	768	768	768
3	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	590	590	590
4	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	790	790	790
5	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
6	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
7	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
8	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
9	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
10	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
11	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
12	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
13	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
14	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
15	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
16	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
17	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
18	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
19	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
20	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
21	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
22	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
23	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
24	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
25	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
26	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
27	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
28	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
29	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
30	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
31	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
32	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
33	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
34	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
35	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
36	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050
37	全小役	ベルA~L, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A1~G4, レア役A	1050	1050	1050

【図 4】

停止番号	左リールR1	中リールR2	右リールR3
チェリー図柄 (CH)	0	0	0
スイカ図柄 (WM)	1	1	1
ベルA図柄 (BLA)	2	2	2
リプレイ図柄 (RP)	3	3	3
BAR図柄 (BAR)	4	4	4
ベルB図柄 (BLB)	5	5	5
プラंकA図柄 (BKA)	6	6	6
プラंकB図柄 (BKB)	7	7	7
プラंकC図柄 (BKC)	8	8	8
白7図柄 (白7)	9	9	9
プラंकA図柄 (BKA)	10	10	10
プラंकB図柄 (BKB)	11	11	11
プラंकC図柄 (BKC)	12	12	12
白7図柄 (白7)	13	13	13
プラंकA図柄 (BKA)	14	14	14
プラंकB図柄 (BKB)	15	15	15
プラंकC図柄 (BKC)	16	16	16
白7図柄 (白7)	17	17	17
プラंकA図柄 (BKA)	18	18	18
プラंकB図柄 (BKB)	19	19	19
プラंकC図柄 (BKC)	20	20	20
白7図柄 (白7)	21	21	21
プラंकA図柄 (BKA)	22	22	22
プラंकB図柄 (BKB)	23	23	23
プラंकC図柄 (BKC)	24	24	24
白7図柄 (白7)	25	25	25
プラंकA図柄 (BKA)	26	26	26
プラंकB図柄 (BKB)	27	27	27
プラंकC図柄 (BKC)	28	28	28
白7図柄 (白7)	29	29	29
プラंकA図柄 (BKA)	30	30	30
プラंकB図柄 (BKB)	31	31	31
プラंकC図柄 (BKC)	32	32	32
白7図柄 (白7)	33	33	33
プラंकA図柄 (BKA)	34	34	34
プラंकB図柄 (BKB)	35	35	35
プラंकC図柄 (BKC)	36	36	36
白7図柄 (白7)	37	37	37

【 図 5 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
ベルA				13
ベルB				13
ベルC				13
ベルD				13
ベルE				13
ベルF				13
ベルG				13
ベルH				13
ベルI				13
ベルJ				13
ベルK				13
ベルL				13
1枚役A1				1
1枚役A2				1
1枚役A3				1
1枚役A4				1

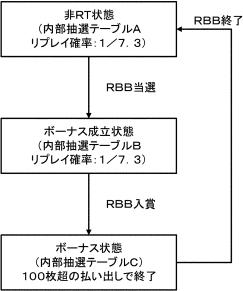
【 図 6 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役B1				1
1枚役B2				1
1枚役B3				1
1枚役B4				1
1枚役C1				1
1枚役C2				1
1枚役C3				1
1枚役C4				1
1枚役D1				1
1枚役D2				1
1枚役D3				1
1枚役D4				1
1枚役E1				1
1枚役E2				1
1枚役E3				1
1枚役E4				1

【 図 7 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役F1				1
1枚役F2				1
1枚役F3				1
1枚役F4				1
1枚役G1				1
1枚役G2				1
1枚役G3				1
1枚役G4				1
レア役A				3
特殊小役A		ANY		1
特殊小役B			ANY	1

【 図 8 】



10

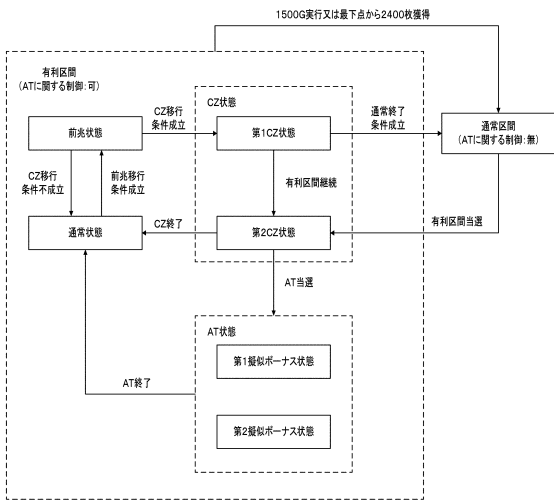
20

30

40

50

【図 9】



【図 10】

非RT状態における当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役E1 (入賞確率1/4)			
打順ベル2A	1枚役D1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打順ベル3A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)	1枚役E1 (入賞確率1/4)			
打順ベル4A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打順ベル5A	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打順ベル6A	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打順ベル7A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役B1 or F1 (入賞確率1/4)	1枚役E2 (入賞確率1/4)			
打順ベル8A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役B2 or F2 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or G2 (入賞確率1/4)			
打順ベル9A	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役E2 (入賞確率1/4)			
打順ベル10A	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打順ベル11A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or F1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打順ベル12A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or F2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打順ベル1B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C3 (入賞確率1/4)	1枚役E3 (入賞確率1/4)			
打順ベル2B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C4 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打順ベル3B	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or B3 or F2 or F3 (入賞確率1/2)	1枚役E3 (入賞確率1/4)			
打順ベル4B	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or B3 or F2 or F3 (入賞確率1/2)	1枚役D3 or G3 (入賞確率1/4)			
打順ベル5B	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C3 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打順ベル6B	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C4 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打順ベル7B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役B3 or F3 (入賞確率1/4)	1枚役E4 (入賞確率1/4)			
打順ベル8B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役B4 or F4 (入賞確率1/4)	1枚役D4 or G4 (入賞確率1/4)			
打順ベル9B	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役E4 (入賞確率1/4)			
打順ベル10B	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役D4 or G4 (入賞確率1/4)			
打順ベル11B	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B3 or F3 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打順ベル12B	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B4 or F4 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			

打順1: B1-B2-B3 打順2: B1-B3-B2 打順3: B2-B1-B3  
打順4: B2-B3-B1 打順5: B3-B1-B2 打順6: B3-B2-B1

【図 11】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1A	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役E1 (入賞確率1/4)		
打順ベル2A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	ベルB (入賞確率1/4)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル3A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役A3 (入賞確率1/4)	ベルC (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)		
打順ベル4A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	ベルD (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル5A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	ベルE (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル6A	ベルG (入賞確率1/4)	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	ベルE (入賞確率1/4)		
打順ベル7A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル8A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル9A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル10A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル11A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル12A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル1B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル2B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル3B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル4B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル5B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル6B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル7B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル8B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル9B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル10B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル11B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		
打順ベル12B	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)		

【図 12】

非RT状態、ボーナス成立状態における当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」の当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順チャンス1A	ベルA		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			
打順チャンス2A	ベルB		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			
打順チャンス3A	ベルG		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			
打順チャンス4A	ベルH		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			

打順1: B1-B2-B3 打順2: B1-B3-B2 打順3: B2-B1-B3  
打順4: B2-B3-B1 打順5: B3-B1-B2 打順6: B3-B2-B1

10

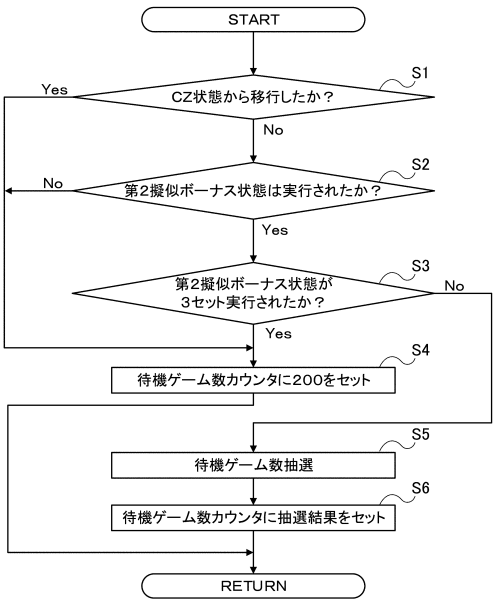
20

30

40

50

【図 13】



【図 14】

当選番号	当選エリヤ	当選役	抽選確率(合計: 65536)	
			一般中	内中・作動中
0	不当選	—	—	8991
1	全小役	15枚役A~C、ベルA~ベルE、3枚役A~F、1枚役A~S	—	2000
2	全8枚役	ベルA~ベルE、3枚役A~F、1枚役A~S	—	2440
3	全3枚役	3枚役A~F、1枚役A~S	—	18200
4	全1枚役	1枚役A~S	—	33315
5	通常リプレイ1	リプレイA	8964	8964
6	通常リプレイ2	リプレイA、リプレイB	4	8
7	打順ベル1	ベルA、1枚役A、G、F、K	2520	2520
8	打順ベル2	ベルB、1枚役A、D、E、L	2520	2520
9	打順ベル3	ベルC、1枚役A、H、I、M	2520	2520
10	打順ベル4	ベルD、1枚役A、J、N、O	2520	2520
11	打順ベル5	ベルE、1枚役A、K、F、P	2520	2520
12	打順ベル6	ベルA、1枚役B、D、E、N	2520	2520
13	打順ベル7	ベルC、1枚役A、I、K、Q	2520	2520
14	打順ベル8	ベルD、1枚役A、J、L、M	2520	2520
15	打順3枚役1	3枚役A、1枚役A~F、K~N、Q	2993	2993
16	打順3枚役2	3枚役A、1枚役A、C~F、K~N、Q	2993	2993
17	打順3枚役3	3枚役B、1枚役A、B、G~N、Q	2993	2993
18	打順3枚役4	3枚役B、1枚役A、G~N、Q	2993	2993
19	打順15枚役1	15枚役A、B、1枚役A、R	1300	1300
20	打順15枚役2	15枚役A、B、1枚役A、Q、R	1300	1300
21	打順15枚役3	15枚役C、1枚役A~F、Q、S	1300	1300
22	打順15枚役4	15枚役C、1枚役A~F、H、Q、S	1300	1300
23	共通3枚役	3枚役A、B、E、F、1枚役K	11100	11100
24	レア役1	3枚役C	256	256
25	レア役2	3枚役C、D	256	256
26	レア役3	ベルA、C	320	320
27	レア役4	ベルA、C	320	320
28	レア役5	レアリプレイ	10	10
29	レア役6	ベルB、C、E	8	8
30	共通1枚役	1枚役A、B、O~Q	7282	7282

【図 15】

停止番号	左リールR1	中リールR2	右リールR3
0	白7図柄 (白7)	ベル	□
1	blanks 図柄 (BK)	7	7
2	スライカA図柄 (WMA)	□	ベル
3	リプレイ図柄 (RP)	REP	REP
4	ベル図柄 (BL)	ベル	ベル
5	7	ベル	□
6	□	7	7
7	スライカB図柄 (WMB)	□	ベル
8	REP	REP	REP
9	ベル	ベル	ベル
10	7	ベル	□
11	□	7	7
12	チェリーA図柄 (CHA)	□	ベル
13	REP	REP	REP
14	ベル	ベル	ベル
15	赤7図柄 (赤7)	ベル	BAR
16	BAR図柄 (BAR)	7	7
17	チェリーB図柄 (CHB)	BAR	ベル
18	REP	REP	REP
19	ベル	ベル	ベル

【図 16】

小役	入賞図柄組合せ			配当
15枚役A	REP	7	ベル	15
15枚役B	7	BAR	7	15
15枚役C	ベル	ベル	BAR	15
ベルA	7	ベル	7	8
ベルB	BAR	ベル	BAR	8
ベルC	ベル	ベル	ベル	8
ベルD	BAR	7	ベル	8
ベルE	REP	REP	REP	8
3枚役A	7	ベル	BAR	3
3枚役B	7	ベル	ベル	3
3枚役C	REP	ベル	BAR	3
3枚役D	REP	ベル	□	3
3枚役E	ベル	ベル	BAR	3
3枚役F	ベル	ベル	7	3

10

20

30

40

50

【図 17】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役A				1
1枚役B				1
1枚役C				1
1枚役D				1
1枚役E				1
1枚役F				1
1枚役G				1
1枚役H				1
1枚役I				1
1枚役J				1

【図 18】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役K				1
1枚役L				1
1枚役M				1
1枚役N				1
1枚役O				1
1枚役P				1
1枚役Q				1
1枚役R				1
1枚役S				1

【図 19】

当選シリアル	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C or F (入賞確率1/2)	1枚役K (入賞確率1/4)			
打順ベル2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役D or E (入賞確率1/2)	1枚役L (入賞確率1/4)			
打順ベル3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役G (入賞確率1/4)	1枚役K or N (入賞確率1/2)			
打順ベル4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役H (入賞確率1/4)	1枚役L or M (入賞確率1/2)			
打順ベル5	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C or F (入賞確率1/2)	1枚役M (入賞確率1/4)			
打順ベル6	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役D or E (入賞確率1/2)	1枚役N (入賞確率1/4)			
打順ベル7	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役I (入賞確率1/4)	1枚役K or N (入賞確率1/2)			
打順ベル8	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役J (入賞確率1/4)	1枚役L or M (入賞確率1/2)			
打順3枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)			
打順3枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)			
打順3枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)			
打順3枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)			
打順15枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/1)		
打順15枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4)	1枚役A (入賞確率1/1)		
打順15枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4)	1枚役A or S (入賞確率1/1)		
打順15枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4)	1枚役A or S (入賞確率1/1)		
レア役1		3枚役C (入賞確率3/10)				
レア役2		3枚役C or D (入賞確率1/1)				
共通9枚役		ベルA or C (入賞確率1/1)				
レア役3		ベルB or C or E (入賞確率1/1)				
共通1枚役		1枚役A or B or C or D (入賞確率1/1)				

打順1: B1~B2~B3 打順2: B1~B3~B2 打順3: B2~B1~B3  
打順4: B2~B3~B1 打順5: B3~B1~B2 打順6: B3~B2~B1

【図 20】

当選シリアル	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	1枚役A (入賞確率1/1)	ベルA (入賞確率1/1)	1枚役C or F (入賞確率1/2)	1枚役K (入賞確率1/4)		
打順ベル2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役D or E (入賞確率1/2)	ベルB (入賞確率1/1)	1枚役L (入賞確率1/4)		
打順ベル3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役G (入賞確率1/4)	ベルC (入賞確率1/1)	1枚役K or N (入賞確率1/2)		
打順ベル4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役H (入賞確率1/4)	ベルD (入賞確率1/1)	1枚役L or M (入賞確率1/2)		
打順ベル5	1枚役A (入賞確率1/1)	ベルA (入賞確率1/1)	1枚役C or F (入賞確率1/2)	1枚役M (入賞確率1/4)		
打順ベル6	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役D or E (入賞確率1/2)	ベルB (入賞確率1/1)	1枚役N (入賞確率1/4)		
打順ベル7	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役I (入賞確率1/4)	ベルC (入賞確率1/1)	1枚役K or N (入賞確率1/2)		
打順ベル8	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役J (入賞確率1/4)	ベルD (入賞確率1/1)	1枚役L or M (入賞確率1/2)		
打順3枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)		
打順3枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)		
打順3枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)		
打順3枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)		
打順15枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/1)		
打順15枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4)	1枚役A (入賞確率1/1)		
打順15枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4)	1枚役A or S (入賞確率1/1)		
打順15枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4)	1枚役A or S (入賞確率1/1)		
レア役1		3枚役C (入賞確率3/10)				
レア役2		3枚役C or D (入賞確率1/1)				
共通9枚役		ベルA or C (入賞確率1/1)				
レア役3		ベルB or C or E (入賞確率1/1)				
共通1枚役		1枚役A or B or C or D (入賞確率1/1)				

打順1: B1~B2~B3 打順2: B1~B3~B2 打順3: B2~B1~B3  
打順4: B2~B3~B1 打順5: B3~B1~B2 打順6: B3~B2~B1

10

20

30

40

50

【 図 2 1 】

遊技状態	遊技方法	出玉率
一般中	打順1(ランダム)	55.2%
	打順2(ランダム)	55.2%
	打順3(ランダム)	57.2%
	打順4(ランダム)	57.2%
	打順5(ランダム)	57.2%
	打順6(ランダム)	57.2%
	打順1(目押し)	55.4%
	打順2(目押し)	55.4%
	打順3(目押し)	73.6%
	打順4(目押し)	73.6%
	打順5(目押し)	73.6%
	打順6(目押し)	73.6%
	ランダム打ち	49.6%
内部中	打順1(ランダム)	55.2%
	打順2(ランダム)	55.2%
	打順3(ランダム)	76.4%
	打順4(ランダム)	76.4%
	打順5(ランダム)	76.4%
	打順6(ランダム)	76.4%
	打順1(目押し)	55.5%
	打順2(目押し)	55.5%
	打順3(目押し)	89.8%
	打順4(目押し)	89.8%
	打順5(目押し)	89.8%
	打順6(目押し)	89.8%
	ランダム打ち	64.5%
作動中	AT(目押し)	176.4%
	全遊技方法	74.5%

10

20

30

40

50